2 CD 100 страници!!!

STARSHIP TROOPERS | AURORA WATCHING | WORMS 4: MAYHEM | LINEAGE2: CHRONICLE

GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,99лв. I брой 11 I септември 2005
списание за игри, компютри и мултимедия

HEROES V

Повече HOMM3 или повече HOMM4 ще е Heroes 5? Четете всичко за новата серия на най-титаничния франчайз в походовия стратегически жанр.

ексклузивен тест

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

ексклузивно превю

THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDLE EARTH II

DUNGEON SIEGE II

CIVILIZATION IV

ISSN 1312-536

ONKER | KILLER 7 | DESTROY ALL HUMANS | THE MATRIX: PATH OF NEO

9 771312 536006

Издава: Сага Технолъджи ЕООД
Бул. Васил Левски 3
тел.: 981 15 31, 980 14 46
e-mail: saga@sagabg.net
http: www.pcmagbg.net

В него ще откриете още:

Microsoft Vista – впечатления на прима виста!
GeForce 7800 GTS – атомното оръжие на nVidia
GNU/Linux дистрибуции, събрани в mp3 плейър

редакцион

Един съвременен Моканин...
...претърсващ с радара на мисълта себе си, в опит да открие бялата лястовица на вдъхновението...
...се взира в монитора и голия Word...

Здравей читателю,

Ето, че пак се срещаме – в края на лятото, което не беше лято.

Представям си как в някоя друга, паралелна реалност, точно в този момент, пред монитора и голия Word, заседа друг редактор, в друго, паралелно геймърско списание, и пръстите му докосват клавишите.

В края на едно лято, което е било лято в пълния смисъл на думата.

[Лято... дъхът на Слънцето – сезонът на крайностите – планина и море, лениви дни и диви нощи, усамотение и купони.]

И пръстите се раздвижват – с бързината на рибен пасаж – с лекотата на колибри пърхащо над цветния нектар, се вкопчват в мисълта и я издърпват върху белия лист.

Мекото щракане на клавишите изпълва тишината на стаята.

Този редактор... той е късметлия.

Опознал е лятото.

Хората на лятото.

Лятото в себе си.

Знае какво ще каже на своите читатели.

Този, който е тук, в твоята действителност, скъпи приятелю – е уморен.

Да бяга от лятото.

От „летните" хора.

От лятото в себе си.

Този човек не е сигурен какво трябва да ти каже.

Един съвременен Моканин...

...претърсващ с радара на мисълта себе си, в опит да открие бялата лястовица на вдъхновението...

...се взира в монитора и голия Word...

Възнамерявах днес, на тази страница, да ти кажа нещо много хубаво, жизнерадостно, слънчево. Да ти подам бутилка сътворена специално за теб – за да отпиеш глътка добро настроение. Подтиска ме това, че не успявам. А така ми се искаше! Добре, явно няма да го бъде този път. Нищо – следващия.

И тъй, отново сме на прага на новата учебна година. Времето, когато морето, почивките, отпуските и ваканциите остават зад гърба ни и трябва да се пренастроим за новите – стари обороти на живот. В реалните на нашия бранш това означава, че отново е време да наизлизат игри, списания за игри, и хора, които искат да четат за игри.

Значи е време да се появим и ние.

Както е видно, датата на излизане на Gamers' Workshop се измести и вече можеш да ни търсиш по сергиите в самото начало на всеки месец.

На пръв поглед броят е обичайният за GW, на втори – пак същото. Просто поредният брой, с традиционното качество.

Няколко дребни промени и въведения може би ще ти направят впечатление – разширеният обем на аналитичните материали в началото, рубриката „Какво ново?", в която ще ъпдейтваме информация за заглавия, които вече сме ти представили като очаквани и в края на списанието – една много дълго отлагана рубрика – GW best.

В този брой, а и във следващите, тази рубрика ще припомня ключови моменти и култови цитати от жизнения път и развитието на списанието. Вярвам, че тя ще се превърне в едно от любимите ти четива.

Сега е моментът и да намекна за някои сигурни, а други – все още в процес на обсъждане промени, които предвиждаме в бъдеще.

Още в следващият брой ще се появи една също отдавна заплануване и все пренебрегвана рубрика „Присъдата на Времето" – впрочем тя трябваше да се появи още в този брой, но отпадна в последния момент – която ще компенсира липсата на „Ретро" в GW, каквото неведнъж читатели са молили да въведем. Ще я направим, но по малко по-различен начин: Как сме оценили играта някога, какво сме казали за нея тогава и най-вече: Как бихме я оценили днес, от позиция на времето! Развенчали ли са изтеклите години, или пък доказали, качествата ѝ и ценността ѝ за жанра и индустрията като цяло.

Друго – може списанието ще поевтинее като цена.

Може да започне да излиза с DVD.

Може да се случи какво ли не.

Освен рубриките, този брой поставя началото и на един концептуален завой – отсега нататък кориците ще се правят на базата на гейм-артове. Във ВСЕКИ брой отсега нататък ще ставаш свидетел на статия подобна на тази за Heroes 5. Няма нужда да обяснявам какво имам предвид – просто прочети материала.

Също като статията за втората част на Suffering в този брой, така и в следващия ще прочетеш абсолютно ексклузивен за България тест на друга, с нетърпение чакана игра – няма да издавам коя ще е засега.

Сега е време да те оставя насаме с новото ни отроче. Приятно четене.

превю

017 Heroes of Might&Magic 5
023 The Matrix: Path of Neo
024 Civilization IV
026 Dog Tag
027 Phantasy Star Universe
028 Battle for Midle Earth 2
030 Starship Troopers
031 Alan Wake
032 Мобоße
035 Suffering 2

ревю

038 Dungeon Siege II
042 Aurora Watching
045 PsychoToxic
046 Worms 4: Mayhem
042 Rising Kingdoms
048 The Settlers - Heritage of Kings Expansion
050 Charlie and the chocolate factory
051 Lineage2 Chronicle3 Rise of Darkness
054 Sudeki

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

GAMERS' WORKSHOP

редакция
адрес София 1000, ул. "Стефан Караджа" N7 бх.Б ет.1
редакция 02 981-64-65
e-mail workshop@games.bg
http://www.games.bg
рекламен офис
тел 02 981-64-65
e-mail marketing@games.bg
разпространение
ЖАК Прес
печат
DELTA+

съдържание

конзоли

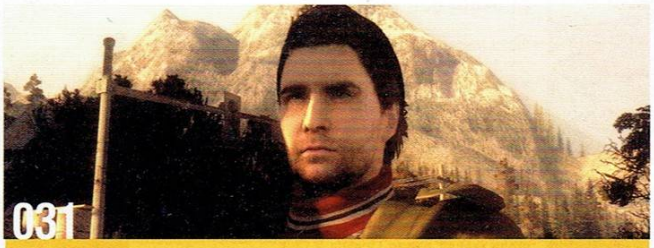
059 Killer 7
062 xbox 360 summit 2005
064 Project Rub
065 Starfox Assoult
066 Destroy All Humans
068 Conker

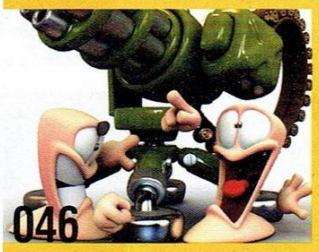
lifestyle

073 Кино
076 Противопоставяне
078 Музика
089 Babes

stuff

083 Интернет
084 Хардуер
088 Писма
090 Test of Time
092 Feature
098 GW Best





на дисковете

трейлъри от
Xbox Summit 2005 и Games COnvension 2005:

Heroes of Might&Magic 5,
The Matrix: Path of Neo,
Phantasy Star Universe,
Alan Wake, Suffering 2,
Dungeon Siege II,
Killer 7, Conker

екип

СЕПТЕМВРИ 2005
Брой11 (по ново GW летоброене)

главен редактор
Диян Димитров

заместник-главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор и CD
Ивайло Коралски

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн
Милена Гайтанджиева
Иван Владимиров

мениджър
Юрий Митев

реклама
Десислава Мирчева

авторски колектив
Александър Александров - **Alex III**
Александър Бакалов - **Snake**
Антон Дишков - **doomy**
Весела Симеонова - **Manna**
Веселин Костадинов - **bROkO**
Добрин Йорданов - **Goodman**
Драгомир Дончев - **Duffer**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Иван *Jovanie* Кънев - **Sinth**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Николай Лалев - **Kopacha**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**

издател
Data.Bg

Snake@games.bg

този месец играя The Longest Journey, Devil May Cry 2, Suffering: TTB, LotR: BfME, Killer7
този месец оставам ...ама ми се заминава; за слава не ми се занимава...
този месец си сънувам голи десетокласнички. Като се събудя се оказва, че не съм ги сънувал...

Koralsky@games.bg

този месец играя Conker
този месец оставам си морелюбец до живот
този месец сънувам НЕсънувам

Dimensin@games.bg

този месец играя Lineage 2 Ch3
този месец оставам верен на себе си
този месец сънувам вратите на Аден

MrAK@games.bg

този месец играя Волейбол на плажа
този месец оставам Млад по дух, въпреки годинките
този месец сънувам Йекшъни

Kopacha@games.bg

този месец играя си на шофьорски курсове. Понастоящем вече в миналото.
този месец оставам си все още без да съм излизал в отпуск
този месец сънувам и аз НЕсънувам

Goodman@games.bg

този месец играя GTA San Andreas, Psychotoxic, Aurora Watching
този месец оставам да бачкам в София, наместо да отида на почивка.
този месец сънувам че съм гангстерски бос. Като се събудя се оказва, че съм спал на клавиатурата, а GTA още работи.

Duffer@games.bg

този месец играя си с детето
този месец оставам тъп, беден идеалист
този месец сънувам: Сън сънувах, ой нерадост,/опустяла младост,/сън сънувах, /сън прокоба – сънувах си гроба…

Kircho@games.bg

този месец играя Myst IV
този месец оставам... другият не ;)
този месец сънувам Средиземно море и...

Orlinator@games.bg

този месец играя сляпа баба
този месец оставам пиян
този месец сънувам десетокласнички. И като се събудя единственото, което е останало, е едно тлъсто петно на чаршафа.

doomy@games.bg

този месец играя На "Бай Ганьо из Европа"
този месец оставам твърдо под масата
този месец сънувам дипломирането си

Как оценяваме?

Закономерно превъзбудени от определянето на претендентките на епичната битка на сайбър-пичките, с колегата Димитров се впуснахме в разпален спор, коя е най-възбуждащата част на тъй обожаваното от нас женско тяло. В крайна сметка подредихме резултатите от спора в класация и решихме да я използваме за онагледяване на оценките този брой.

цифрите говорят

1 [Същинско бедствие] – **Азис.** Татуиран на произволна част от женското тяло, автоматично я сваля до дъното на класацията.

2 [Ужасна] – **Устата**. Само ако говори, разбира се. По-правилната й употреба я изкачва стремително нагоре.

3 [Със сериозни проблеми] – **Стомаха**. Ако е сексапилно плоск вероятно е непоправимо увреден от гладуването. Горкият.

4 [Разочароваща] – **Подплънките на сутиена**. Оказват се неизменна част от неприятно много женски тела.

5 [Средна работа] – **Кръста**. Удобен маркер, разделящ сексуалните отверстия в съотношение две към едно.

6 [Добра] –**Косата**. Нежно танцуващите във вихъра на пролетния вятър къдрици... които отдавна не помнят истинския си цвят.

7 [откроява се] – **Гърдите**. *Добре е* да се открояват.

8 [Отлична] – **Задникът**. Стига да предлага *стегнат* геймплей.

9 [Шедьовър] – **Краката**. Стаили са между себе си квинтесенцията на добрия геймплей.

10 [Революция] – **Очите**. Честен кръст, първо тях гледаме.

графика
Как изглежда играта, колко добри са анимациите, текстурите и на какъв фрейм рейт става цялата работа.

звук
Именно звукът и музиката са нещата, които помагнат на една добра игра да стане наистина нещо невероятно.

увлекателност
Колко често и колко дълго се хващате да играете играта са индикатори за нейното качество.

дизайн
Тук се включват управлението, интерфейсът, дизайнът и цялостното усещане от играта.

10 революция

+ плюсове
Положителните черти на едно заглавие. Понякога ни е доста трудно да ги открием. Тежка е рецензентската работа.

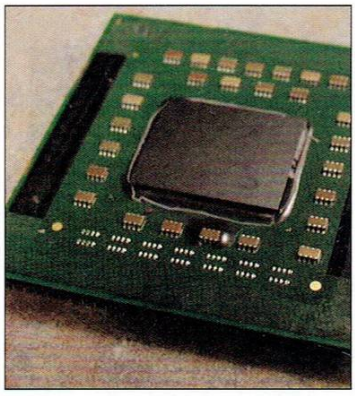
− минуси
Дори и перфектните продукти имат своите лоши страни!

Нов Shenmue

Една от най-пресните и приятни новини от тези дни е, че след години мълчание, *AM2* най-накрая проговориха и хвърлиха феновете си в луд екстаз. Накратко – **Shenmue 3 Lives!** Играта е във финалния си стадий на разработка, но реално е оставена в хибернация, заради идеята на SEGA да реализират цялата трилогия, за **ПОНЕ** една конзолата от следващо поколение, с което да завърши епичната история за търсещия отмъщение главен герой Ryo.

Бащата на **Shenmue – Yu Suzuki**, не участва с друго, освен със сценария си, който според говорител на *AM2*, си е останал непроменен. Беше намекнато, макар и непотвърдено официално, че за да е пълна картината, оригиналните първа и втора част на поредицата също са претворени с нови дрехи и готови за която и да е от трите конзоли – **XBOX360, PS3** или **Revolution**.

AMD хвърлиха ръкавица на INTEL

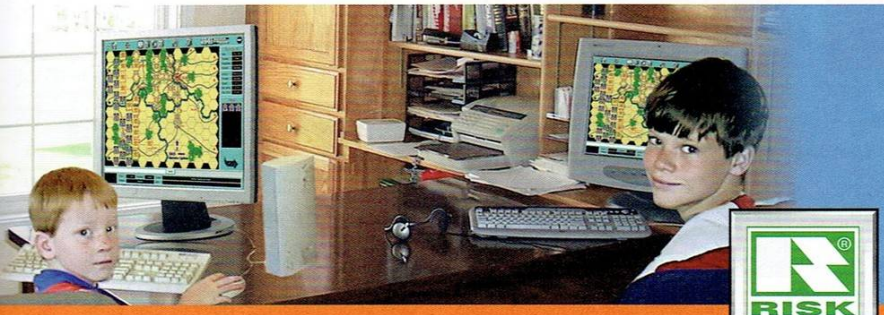


...на собствения им Intel Developer Forum провеждащ се тези дни в Сан Франциско.

Предизвикателството включва предложение от страна на *AMD* да „сборят" своите най-високо производителни dual-core AMD Opteron серии 800 и 200, с еквивалентните INTEL решения. Публикувано в едни от най-престижните всекидневници на Съединените Щати – The Wall-street Journal, USA Today, San Jose Mercury News и The San Francisco Chronicle, предизвикателството е за дуел на открито и пред публика, за да уточнят веднъж и завинаги болния въпрос – чии решения, посрещат и решават най-добре потребителските изисквания и проблеми при x86 базираните решения. И така, сезонът за мерене... на процесорни пинове, е открит отново.

GN продаден?

Компанията Fox, на милиардера Рупърт Мърдок е най-вероятният купувач на IGN Entertainment конгломерата (включващ в себе си GameSpy, FilePlanet, IGN, Rotten Tomatoes и VoodooExtreme). Според в-к Индипендънт, това е втората, но изглежда не и последната стъпка на австралийския милиардер в закупуването на сочни пайове от печеливш интернет бизнес. Спекулациите за цената на IGN са около 800$ милиона долара, според юрист финализиращ сделката, но пожелал анонимност. Изглежда още един бастион изграждал се с годините, предстои да бъде погълнат в интерес на световното окрупняване на компании в IT бранша.



Да изследваме света заедн

Risk Greenline 1 компютър 2 потребител

Двойна оферта на единична цена

RISK GreenLine

Risk Greenline -конфигурация за двама потребители!

CPU: AMD® Sempron® 3000+ 2.0GHz (FSB333, 512K, Box)
MBoard: JETWAY N2VIEW 2 USER
Memory: 512 MB DDR PC3200
HDD: 80.0GB SATA
OD: DVD +- RW, DVD-ROM
Video: video on board, AGP 8x
Case: FEEL307 Middi Tw Case with PSU 300GTF PFC, CE, TUEV
Other: TwinMOS Card Reader/Writer 7 in 1 USB2.0
LAN: on board
TV tuner: Leadtek TV2000XP Exp TV(PAL/SECAM)&FM PCI Card

770 лв.

Risk Profiline P4HT 550 3.40 GHz M160GB

CPU: Intel® Pentium® 4 Processor 550 with HT Technology (3.40GHz, 1MB cache, FSB800MHz)
MBoard: Asus P5GDC-Pro i915P, Gigabit LAN
RAM: 2 x DDRII 512MB PC4300 533MHz
HDD: 160GB 7200rpm SATA
OD: DVD-RW,FDD
VGA: Winfast PX6600GT TDH Extreme 128MB HDTV
Case: Antec Super Lanboy /PSU 350W w PFC

1767 лв.

ViewSonic VE710s/b

17" (43.2cm) TFT LCD, 0.264 pixel pitch, 30-80kHz, Analogue interface, Native Resolution 1280x1024, Contrast 450:1, Brightness 300 cd/m2, TCO99, H-140o / V-130o @ 10:1 C/R

481 лв.

Конфигурациите са с 3 години гаранция
Посочените цени са без включен 20% ДДС.

За повече конфигурации:
Магазин -
на края на бул. "Гоце Делчев" /срещу Южен парк/
тел.: 02/958 68 04, 02/958 65 48, e-mail: shop@risk.bg
Най-добрият за компютри в София

RISK electronics
www.risk.bg

Офисите на Риск Електроник ООД

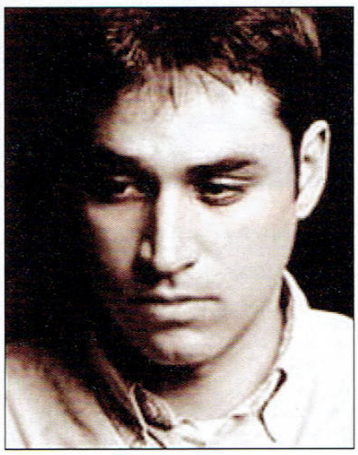
	тел.	факс	e-mail
София	02/ 8173 650, 971 20 21		office@risk.bg
Пловдив	032/621 038, 621 055,		riskplovdiv@risk.bg
Монтана	096/300 724, 300 724,		riskmontana@risk.bg
Варна	052/300 959, 300 960,		riskvarna@risk.bg

	тел.	факс	e-mail
Стара Загора	042/601 080, 647 185,		riskszagora@
Русе	082/827 415, 827 416,		riskruse@risk
Видин	094/600 762, 600 762,		riskvidin@risk
Бургас	056/820 113, 820 113,		riskburgas@r

Филм по Halo

Екранизирането на още едно хитово играло заглавие, вече е официално потвърдено и на продуцентите от *Universal* е дадена зелена светлина от страна на *Bungie*. За сценарият е нает Алекс Гарланд, познат като сценарист на *Плажа* и хоررът *28 дни по-късно* (както и на задаващото се през 2007 година продължение – *28 седмици по-късно)*. Изборът на сценарист е на Джоузеф Статън и Марти О'Донъл – съответно главният режисьор по синематиките в *Bungie* и главният звуков инжинер - които, след една безсънна нощ, гледайки *28 дни по-късно*, останали възхитени от брилянтната сценарна разработка на заглавието.

За да стане сценарият по-задълбочен и вселената по-завършена, за база са ползвани не само двете части на играта, а и доста заемки от новелите публикувани след игрите. Запитан „дали се притеснява и дали разбира колко фено-



вете са загрижени за това колко добър ще стане филма", Гарланд заявява: *„Мисля си, че хората са прави да се притесняват. Аз съм притеснен. Всъщност бих казал, че всеки, който е замесен пряко в проекта трябва да е притеснен. В случая с „Властелина на Пръстените", Питър Джаксън най-вероятно е имал доста безсънни нощи, питайки се „Правилно ли правя нещата ?" след едва ли не всеки фут заснета лента. Та, надявам се и режисьорът, който продуцентите ще изберат, да е също толкова посветен и концентриран в работата си.* **Halo** се очаква на екраните лятото на 2007.

Китайското праавителство разработва механизъм, имащ за цел ограничаване времето за игра на MMORPG заглавия в страната

„Въпросният механизъм трябва да се инсталира на всяка машина, и така да защитим младежите си от прекомерно пристрастяване към електронните онлайн-забавления"-заявява пред Агенция Интерфакс – Китай, Коу Ксяовей, заместник директор на департамента за Аудивизуални и Интернет публикации, към Администрацията за публикации и преса. Според него, системата е разработена така, че след плътни 3 часа игра, започва да „отрязва" от функционалността на играта. Тоест да отнема определени параметри на героя, с който играчът разполага, намалява шансовете им аз откриване на различни съкровища уникати и пр. игрални аксесоари. Разработката на това чудо се очаква да приключи в края на Септември 2005 и да започне активно тестване. Едни от най-големите компании разработчици на подобен софтуер в Китай, се обявиха „че са готови и на жертви с приходите си" за сметка „подобряването на здравето на нацията". Първоначално тестваните и планирани да внедрят системата, са **„The Legend Of Mir"** , **„The World Of Legend"** , **„Westward Journey Online"**, **„Fantasy Westward Journey Online"**, **„World Of Warcraft"**, **„MU"** , **„JX Online"**,**"First Myth Online"**, **„The Legend Of Mir 3G"** и **„Lineage II"**.

Resident Evil 4 за PS2!

Capcom са решили да направят реверанс към притежалите на конзолата на Sony, с няколко добавки по отношение на геймплея в порта на една от най-добрите части на поредицата. В тази версия, японците са включили чисто нов сценарий, в който героят от оригиналния RE4, дори няма да присъства – сво-

ето голямо завръщане ще направи Ейда Уонг, за която се смяташе че е гушнала букета в RE2. Явно обаче момата е алергична към цветята. Детайли по самата история не са изнесени засега, но дори и на този етап всичко звучи доста обещаващо. Освен това, в играта дебютира и съвсем ново пушкало – P.R.L 412 е най-грубо казано, нов вид lightning gun.

RE4 за *Playstation 2* се очаква на пазарите на 25 Октомври.

Нов живот за аркадите

Ветераните от японската компания *ТАЙТО*, планират да пуснат нов пакет с директно портнати версии на свои класически аркадни игри, излизали в периода на осемдесетте години. **Taito Legends** пакетът, ще включи в себе си над тридесет класически ретро-заглавия измежду които **Rastan**, **Space Invaders**, **Battle Shark**, **New Zealand Story** и много други. Пакетът е предвиден да се появи за PC, XBOX, PS2 и в средата на септември.

Дочакахме Fable за PC!

Microsoft обявиха буквално преди дни, че така очаквания порт към PC на хитовата ролева игра, с автографа на Питър Молиньо, **Fable: The Lost Chapters** е вече със златен статус и ще се появи по магазините на 23 септември. Уау! Изгря и тая улица на нашето слънце...

Unreal 4 обявен

Не просто обявен, а в разработка вече повече от година – това стана известно на завършилата наскоро Games Convention в Лайпциг. Поне на моя етап всичко си остава просто на думи. *Epic* не показаха нито филмче, нито кадри, нито най-обикновен рендър – нищо, с което да потвърдят твърдението на Тим Суийни: *„Unreal 4 ще е революционен"*. Интересно какво ще е Unreal Engine 3 – чиито възможности за момента също са по-скоро в сферата на хипотезите – в такъв случай, но това е друга тема. При все това, новината е показателна – технологиите се развиват с невероятна скорост. Преди още да си пуснал новия си продукт вече задължително да знаеш какво ще представлява следващия и да си започнал активна работа по него. Предстоят интересни времена.

Бързата ADSL връзка ви прави господари на Empire Earth II

Всеки геймър би потвърдил, че триумфът в екшъните, ролевите игри и стратегиите все повече зависи не само от личните умения, а и от обективните обстоятелства като качеството на Интернет връзката. Тъй като голяма част от игрите се развиват он-лайн в реално време, вече не е достатъчно само връзката да е стабилна. Тя трябва да предлага достатъчно висока скорост както към български, така и към международни сайтове и сървъри.

Вече повече от година на българския пазар такива условия предлага БТК благодарение на технологията ADSL. Петте пакета БТК ADSL бързо си спечелиха добро име сред хората, чиито бизнес зависи от връзката с Мрежата. А от 22 август БТК прави специално предложение и на тези, които имат нужда от високи скорости не само за работа, но и за забавление. В периода до 30 септември всеки закупил един от пакетите БТК ADSL «Инсталирай сам» получава безплатно и стратегията Empire Earth II, разработена за игра в реално време.

В Empire Earth II ще намерите няколко революционни елемента, предлагащи глътка свеж въздух за жанра. Един от тях е "екран в екрана", който ви помага да следите какво се случва на някое предварително указано място в реално време, докато вършите други полезни неща. Тази иновация блести най-силно в мултиплейър режима, където бързите решения и реакции водят до победа. Друго нововъведение са смените в климата, които са добавени не само за да направят играта по-приятна за окото, а оказват реално влияние върху геймплея. За това следващия път, когато пращате самолетите си на мисия да бомбардират врага, обърнете внимание дали случайно не вали дъжд или няма снежна буря, защото има реална възможност да ги загубите безславно. Добавете към това и невероятно удобния начин за управление на ресурсите в късната част на играта и ще започнете да добивате бегла представа за възможностите ѝ. "Короните" в играта пък ви дават бонуси, когато се справяте по-добре от противниците си в един от трите ключови аспекта – Военното дело, Икономиката или Имперското развитие. На даден период от време играта проверява колко добре се справят всички лидери на нации в тези аспекти и най-добрия във всеки един от тяхполучава корона и право на избор на един значителен бонус, докато я държи в негова власт.

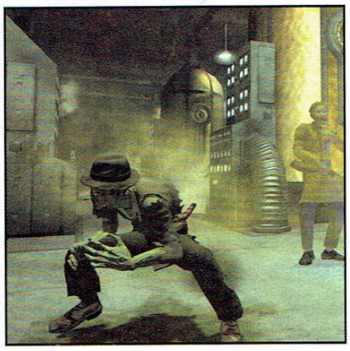
Представете си сложността на походова стратегия с бързината, екшъна и бързо променящите се тактически условия на такава в реално време; дванадесет хиляди години от човешката история; сложна, но и лесна за използване дипломатическа система; над 500 уникални единици – от стрелци с лък, до огромни двукраки роботи. Всичко това изцяло преведено на български език. А към всички положителни черти на играта спокойно можете да прибавите и липсата на лаг или дропове. С БТК ADSL Empire Earth II пък няма да замръзва в най-ключовия момент, защото навън са капнали няколко капки дъжд. За всеки случай телекомът осигурява денонощна поддръжка на телефон 070017111, седем дни в седмицата, така че няма да ви се налага да отлагате отдавна чаканите схватки. Можете напълно спокойно, и с минимален пинг към европейски и американски сървъри, да се борите за превъзходство с хора от цял свят и да тренирате с най-добрите.

Такава подготовка ще е необходима на всички геймъри, които решат да се включат в турнирите, организирани от Българска Федерация по Електронни спортове, с помощта на БТК и Пулсар. Състезанията ще се проведат в най-добрите клубове в България, без такса за участие. Победителят от всеки регион ще има възможността да играе на националните финали през септември в гр. София заедно с победителите от другите региони, като разноските ще бъдат поети от организаторите. Освен неизбежната слава участниците ще получат и много награди.

"Този турнир дава равни възможности на играчи от цяла България да покажат на какво са способни. С БТК ADSL, игра на български и турнири във всички по-големи градове всеки желаещ може да вземе участие в покоряването на нови светове. Това е голямо предизвикателство, както за състезателите, така и за организаторите." – сподели председателя на БФЕС Мартин "420" Кадинов.

STUBBS THE ZOMBIE
IN REBEL WITHOUT A PULSE

Какво ново напоследък със Stubbs?
Както стана ясно – това ще е игра, в която зомбито ще се преквалифицира от основно пушечно месо с треторазряден филмов и гейм имидж до основен персонаж и дори - личностна особа. Вместо полуразложена твар, ще видим „симпатичен" пъргавелко, който ще похапва хорски мозъци и върши безброй пакости, дразнещи градската управа на Пънчбоу.
И така, имаме си едно пъргаво зомби, което:
- освен в похапването на мозъци, ще може да се вживее и в ролята на генерал, командващ армия от неживи приятели.
- освен генералските си скилове, ще притежава и магьоснически заложби – играта ще е първия комерсиален продукт, в който „чисто"-„кръвно" зомби ще владее магии.
- ще бъде изобразено на екрана благодарение на силно модифициран Halo енджин
- го очакват големи открити пространства.
- ще се появи на телевизорите на притежателите на Xbox в края на Октомври;
- а по мониторите на PC геймърите – месец-два по-късно.



GOTHIC III

Какво още научихме, след последния материал, който пуснахме за Gothic 3?
В играта ще срещнем някои "стари познайници от предните серии", включително Lee и Xardas, който отново ще играе ключова роля
Намеренията и силата на Боговете в Тройката ще бъде доста по-съществен фактор.
Цялата история се върти около оркската инвазия и ще е подчертано нелинейна;
В играта ще присъстват повече от 20 града и селища, част от които - окупирани от Орките и ще могат да бъдат "освобождавани".
Кралството Миртана ще се състои от следните области: Varant, Nordmar и Южните острови. За съжаление последните няма да са достъпни. Коринис (острова на който се развиваха Gothic 1 и 2) също няма да присъства;
Бойната система ще е изцяло променена, със 100% интегриран контрол с мишката и система от клавиши за управление, подлежащи на пълно преконфигуриране;
Враговете ще имат специални атаки, а персонажа ще разполага с набор от сравнително лесни за изпълнение комбота;
Макар и относително слаб в началото персонажа в G3 ще започва играта с доста по стабилен набор от характеристики отколкото в предните части;
Орките и всички други създания ще бъдат с променен дизайн, в съответствие с новия високо-революционен енджин на играта (последното е потвърдено от краткото демо показано на Games Convention в Лайпциг.);
Ембиънта и въобще музиката в играта ще бъде композирана основно от Kai Rosenkranz – основния композитор на Piranha Bytes и то с помоща на все още неизвестен БЪЛГАРСКИ композитор!!!;

PC Gamer, промяната и накъде ни тласкат ветровете на комерсиализма

Не е тайна за никого, че в България не само **Gamers' Workshop**, а гейм-списанията по принцип, от години се борят за оцеляване в условията на един меко казано "объркан" пазар. Установените в Западния свят граници, които в "белите" страни и читатели и рекламодатели (гейм-разпространители) са свикнали да приемат за даденост, тук не просто липсват – *те никога не са съществували*. Лишени от основната си функция, роля и цел (обобщена в краткото: "*Купи, за да прочетеш какво да купиш*"), бг-списанията за видео игри и мултимедия от момента на самото си създаване се лутат в търсене на някаква въображаема точка на баланса между читателския интерес и интереса на потенциалните рекламодатели.

Ровейки тези дни из нета в търсене на нещо интересно за четене, попаднах на любопитен материал. В него дългогодишен читател на **PC Gamer** е излял мъката си от промените, настъпили в любимото му списание за последните десетина години. Досещаш се, предполагам, как тази статия моментално запали в дебелата ми, Дафърска кратуна една огромна 100 ватова крушка. Паралелите между *едното* и *другото* възникнаха един вид неканени.

За незапознатите ще поясня: **PC Gamer** е медия, позлваща се с името на едно от най-популярните, уважавани и респективно продавани списания за видео игри и мултимедия в световен мащаб. Като ключ за нейния несъмнен успех най-често се сочи фактът, че „Геймъра" е истинска икона на комерсиализма: започнал с обем от над 400 страници и големи, хардкор ориентирани статии на разнообразна тематика в средата на 90-те, днес **PC Gamer** рядко надхвърля 100 страници, а основният му коз са т.нар. "ексклузиви". В списанието рядко се появяват статии с обем надхвърлящ 4 000 знака, а оскъдната (и често доста тенденциозно поднесена) информация за рецензираните гейм-заглавия е обилно разводнена с огромни рекламни карета.

Естествено никой, дори и един наистина дългогодишен читател (както личи от въпросната статия) не може да обвинява **PC Gamer** за (цитирам): "*систематичното подвеждане на читателите, за да са доволни рекламодателите*". В този кръвожаден свят и в условията на жестока конкуренция, подобно поведение е просто поредната проява на изострен инстинкт за пазарно самосъхранение. В крайна сметка всичко се свежда до една дума "оцеляване".

Виж темата за финия баланс между интересите на читателя и интересите на рекламодателя (които в общия случай са доста разнопосочини) е обект на една съвсем различна дискусия.

Вярвам, че точно тази дилема надали ти е непозната – факта, че държиш в ръцете си списание, което от известно време преминава през подобни трансформации, говори достатъчно.

От едната страна на това почти нерешимо уравнение стоят нуждите и желанията на хората, които си купуват списания в търсене на развлечения или информация, а най-често – и на двете заедно.

На другия полюс са малкото на брой, крайно консервативни фирми, повечето от които не са особено ентусиазирани от перспективата да плащат за рекламирането на продукти, за които практически липсва пазар в нашата мила татковина. Както казва капитан Ваймс: "*На такива ситуации серж. Колън упорито им вика "безотходница'*".

Създалото се положение допълнително се усложнява от факта, че масата от играчите в България имат ужасяващо лесен (и което е по-фаталното) на практика "безплатен" достъп до всички новоизлизащи гейм-заглавия. Нещо повече – те могат да ги свалят, разгледат/изиграят и след това да ги изтрият от хард-дисковете си много преди някое списание да успее да ги "информира" за тях.

КОМПРОМИСИ

В отчаян опит да се конкурират с фантастичната скорост на този неестествен феномен, много от списанията прибягват през последните години до куп евтини трикове, невъзможни рецензентски "салто-морталета" и медийни еквилибристики, повечето от които се плъзгат опасно по повърхността на журналистическия морал и отговорността пред читателите.

На тази сцена видяхме всичко: от "ексклузивни" ревюта писани очевадно по бета или демо версии, до претупани на две на три, престъпно неизчерпателни рецензии от които ясно личи, че игрите не са играни достатъчно задълбочено и до край.

На обратната страна на този медал, "блестят" редица гейм-медийни явления, будещи не по-малко недоумение, като например тоталната безкритичност към видимо посредствени заглавия и безконтролното "сипене" на хвалебствия по повод на откровени гейм-боклуци.

Към това не мога да не добавя и крещящата липса на елементарна игрална (а често и езикова) култура, професионализъм и познания сред болшинството от хората, занимаващи се с рецензентска дейност, което (поне на теория) би следвало тотално да ги лиши от правото да се кичат с титлата "гейм-журналист".

Най-тъжното в целия този на пръв поглед комичен „панаир" е фактът, че всички тези неща се правят уж в името на читателя и в преследването на някакъв илюзорен "комерсиализъм". Криворазбран комерсиализъм, казвам аз. Защото "комерсиализма", като всеки друг аспект на човешката дейност си има "добри" (правилни") и "лоши" (неправили) проявления. "*Един и същи огън и изгаря и дава светлина*" - добре го е обобщил Леонардо ДаВинчи.

"Добрият" комерс би следвало да е онзи, поставен в услуга на ползвателите на даден продукт или услуга. В случая това са читателите на дадено гейм-списание. Комерса, който тласка нещата напред, предприемаческата мисъл, печелившите нагласи и идеи у предлагащия (в случая авторския/издателски колектив), който среща съответния отклик у потребяващия (в случая читателската аудитория) – ето това е истинския, "правилен" комерс. Тази съвкупност от мотиви, която оставя и двете страни в това (ще нарека нещата с истинските им имена) търговско взаимоотношение с чувството на взаимна удовлетвореност от "консумирането" му: читателя доволен, че е информиран и развлечен; автора, че си е свършил добре работата, за която съответно му е заплатено.

За съжаление всичко това е вярно само в един вариант: идеалния. А както добре е известно - в реалния свят нещата рядко са идеални.

Моментната липса на реален гейм-пазар (който е примата, първо-пазара, спрямо който гейм-пресата е един вид "производна дейност") до голяма степен обезмисля всяко авторско старание, изкривява мотивите на читателя за покупка на едно или друго списание и отблъсква рекламодателите, поставяйки ги в парадоксалната ситуация на търговци, предлагащи хладилници на ескимоско племе. Тъжното е, че от тази ситуация на пазарен пат едва ли скоро ще се намери изход.

За да стане още по-объркан този и без друго доста заплетен български гордиев възел, наскоро световния гейм-бизнес добави към него още едно голямо неизвестно. Предстоящото разместване в пластовете на игралния пазар заплашва да изтласка традиционно обвързаните с PC платформата бг играчи в най-затънтените си покрайнини, лишавайки ги от достъп до блестящия нов свят на некст джен конзолния гейминг.

Какво остава тогава за българските гейм-списанията в тази объркана приказка от дим и огледала? Те все още търсят себе си. Експериментират в различни насоки – къде успешно, къде не. Опитват различни пътища към постоянно изплъзващия се читателски интерес, като в същото време неистово се стараят да привлекат вниманието на някой рекламодател, на КОЙ ДА Е рекламодател. Някой от тях дори решиха да променят имената си – едно налудничаво от чисто маркетингова гледна точка решение, което дори не бих искал да коментирам.

Други все пак успяват някак да запазят последните си остатъци от идентичност, морал и чувство за журналистическа отговорност в рамките на този титаничен куест. Някой от тях (невероятно, но факт) дори успяват да запазят и чувството си за хумор.

Дали следва да ги виним за това? Или да ги аплодираме за проявеното желание и волята за промяна? Аз лично не бих се нагърбил с категорично мнение по този въпрос. Защо ли? Защото въпреки разразилата се шарена буря от експерименти и липса на елементарна пазарна логика, осъзнавам ясно само едно – че за българските гейм-списанията всичко това не е въпрос на избор и желание. За тях то е въпрос само и единствено на ОЦЕЛЯВАНЕ.

From Gamers for Gamers или Mod4Life

Имаше някога една Златна епоха.
Епоха, в която играчи и разработчици бяха едно – нова раса, хомо луденс, хомо де нуово. Обединени от една фикс идея, от една мания – любовта им към електронните забавления.

После бавно, но сигурно доведеното, трето дете на Голямата Развлекателна Индустрия, порасна. И стана сериозен бизнес. С идването си хората с костюми, вратовръзки и тлъсти чекови книжки донесоха своята сивота в пъстрия, приказен свят на мечтите.
И границите бяха поставени.
Дивелъпърите създаваха игрите - играчите ги играеха.
Новата индустрия обаче не беше застинала, потънала в еволюционна стаза. От малък, пъргав линк с хитровато, тарикатско изражение на лицето, видео-гейминга порастна, остаря, понатрупа телесна мазнина и постепенно се превърна в грозен, отблъскващо гротескткен Гаргантюа. Лишен от живец, лежащ на стари сикуъл лаври, изгубил детската си невинност; лишен от изследователския си дух, потънал в ленност и летаргия, нарушавана само от краткото жужене на разбунените духове около поредното събрание на акционерите, на което се обявят годишните финансови резултати.
И тогава Играчите видяха че Не е добро и снеха короната от главата на Разработчиците – свалиха я и я стъпкаха в калта. Настъпи Ерата на Игрите правени от Играчи за Играчи...

Началото

В началото т.нар. *Player created content* (създавано от играчите съдържание или по просто казано модване/модифициране) се изчерпва с дребни дата хакове, имащи възприемащи формата на гейм-плейни туикове. Логично – по това време екипите за разработка бяха малки, затворени групи; инструментите и енджините с които работеха бяха уникални, често плод на дръзки, авангардни експерименти с наличната технология. За "модифицирането" на игра от този период се изискват задълбочени познания, които малко от играчите притежават.
Истинския пробив дойде с *Ерата на* Doom и началото на унифицираните енджини – първата форма на "стандартизиране" на игралната технология. Появата на разнообразни, лесни за употреба, "редактори" идващи "в комплект" с игралните заглавия, както и достъпа до широк набор от гъвкави инструменти за създаване на графични модели допълнително катализира този процес.
С времето се появяха редица проекти с почти професионално качество – резултат от усилията, таланта и творческата креативност на модерите. Вътре в рамките на това явление се наблюдаваше подчертана градация – от най-елементарното ниво, включващо създаване на "фенски карти (ограничено до рекомбиниране на вече съществуващото в играта/енджина съдържание), до мащабни, комплексни модификации от най-високо ниво известни с името "total conversions" (пълни преобразувания), включващи изцяло нова геймплейна визия и изцяло ново геймплейно усещане. Представляващи, в крайна сметка, една практически нова игра.
Исторически пионерът в сферата на "генералните трансформации" се нарича **Aliens TC – Doom**-мод, заменящ изцяло оригиналната кампания на играта с нова такава, но базирана на филмовата сага за *Пришълеца*.
След един определен момент голяма част от разработчиците (по-прозорливата част от тях) започнаха вместо да се противопоставят или да се отнасят с безразличие към фенските модификации, да ги поддържат и подкрепят активно. Студия като *id*, *Valve*, *Epic* и дори консервативните *Blizzard* още на най ранен етап осъзнаха потенциала и перспективността на създаваното от играчите гейм-съдържание. В крайна сметка модерските групи постепенно се сливаха в монолитно гейм комюнити, организирано около конкретно игрално заглавие. Това увеличаваше многократно дължината на житейския му и респективно –
пазарен цикъл.
Класически пример за подобно явление безспорно е прословутият **Counter Strike**, появил се още в далечната 1999г. Обичан и мразен от мнозина, той си остава явление в света на модинга, а и на гейминга въобще – истински игрален феномен, катализирал многомилионните продажби на оригиналната игра въз основа на която беше създаден – **Half Life**. И макар Халфа сам по себе си да беше страхотно заглавие, златна класика, революционализирала FPS жанра, той едва ли щеше да продаде подобен рекорден брой копия и да се задържи толкова дълго време в бестселинг листите, ако не беше вездесъщия Кънтър, съпроводен с още куп повече или по-малко популярни фенски модификации.

Настоящето

Днес модингът е навсякъде, а процеса на "модифициране" – по-достъпен и популярен от всякога. Нещо повече - в зората на некст джен платформите, именно възможността за гъвкаво модифициране на PC игрите както и практически неограничените възможности които крие то, е един от основните козове на PC платформата, на която тя ще разчита в по-близко, а и в по-далечно бъдеще.

НАЙ-СЛАДКИТЕ ЗВУЦИ*

хит!Баба псува ЯКО	47703
Яко техно	47704
Мърморещо джудже	47705
Мърморещо елфче	47706
Ръмжене на тигър	47707
Забавно кикотене	47708
Цвилещо магаренце	47709
Подсвирквене	47710
Стар телефон	47711
Детски кикот	47712
Ядосан китаец	47713
Еротичен дует	47714
Етотичен стен	47715
Разярен лъв	47716
Гръмотевици	47717
Луда крава	47718
Оргазъм	47719
Трабант	47720
Бебе	47721
Оригване	47722
Тийнейджъри /лаф/	47723
Добър ден бе ...	47724
Здрасти бе, мотук ...	47725

ВИДЕО*
Яки ц*ц* Хипопотам BMW M5
34849 34850 34851
Нежност Езда Ех,този Интернет
34852 34853 34854
Sexy girl 3 Sexy girl 7 Sexy girl 9
34855 34856 34857
За да поръчаш видео, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-а!

SMS на Номер 1710
Mtel GloBul
WAP.GSMZABAVA.C
и не забравяй да добавиш в Bookmarks на твоя
91124 91125 91126 91
91128 91129 91130 91

САМО ХИТОВЕ !!!	МОНО	ПОЛИ
хит!Crazy Frog - Axel F	556689	667689
хит!Бъгсурт - 3 в 1	556690	667690
хит!Daddy Yankee - Gasolina	556691	667691
хит!Elena Paparizou-My Number One	556692	667692
хит! 50 cent - Candy Shop	556693	667693
хит!Alina&Costi - Necasuri Si Suparari	556694	667694
Хит!Arash - Boro Boro	556695	667695
50 Cent - Just a little bit	556696	667696
Black Eyed Peas - Don't phunk with my	556697	667697
Chemical Brothers - Galvanize	556698	667698
Don Omar - Dale Don Dale	556699	667699
ново!BackStreet Boys - Incomplete	556700	667700
ново!Руши Виденлиев - Онзи	556701	667701
хит!JayZ & Linkin Park - NumbEncore	556702	667702
хит!Ruslana - Wild Dances	556703	667703
хит!Ruslana - Dance with the Wolves	556704	667704
Графа - Слънце в очите ти	556705	667705
Братя Мангасариян - Бай Мангау	556706	667706
ново!Shakira - La Tortura	556707	667707
ново!Akon - Lonely	556708	667708
ново!Rob Thomas - Lonely no more	556709	667709
ПОП ФОЛК		
хит!Мая и DJ Живко - Party Time	986162	997162
хит!Преслава - Дяволско желание	986163	997163
Азис и Устата - Точно сега	986164	997164
Азис - Мила моя	986165	997165
ново!Азис - Обречи ме на любов	986166	997166
ново!Азис и Малина - Не знаеш	986167	997167
Азис и Деси Слава- Жалувам	986168	997168
Бони - Лудница	986169	997169
Вероника и Магда - Не си сама	986170	997170
Гергана - Измама	986171	997171
Глория - Изповед	986172	997172
ново!Деси Слава - Не си ми спешен	986173	997173
Ивана - Ах, тези пари	986174	997174
Преслава - Обичам те	986175	997175
Райна и Конст. - И това е любов	986176	997176

91132 91133 91134 91135 91
91137 91138 91139 91140 91
91142 91143 91144 91145 91
91147 91148 91149 91150 91
91152 91153 91154 91155 91
ЗА ЛИЦА НАД 18 ГОДИНИ
91157 91158 91159 91160 91
91162 91163 91164 91165 91

JAVA ИГРИ
Townsmen — Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град. Nokia, Alcatel, Siemens Samsung, Sony Ericsson — 34858
Formula 1 — Състезавай се в стила на Формула 1! Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung — 34859
Super Ma — Легендарният Марио! Побоя... Всичко е като при истинско... монети, пусни се по тръбя... Nokia, Sony Eric... Samsung, Siemen... — 34860
Townsmen 2 Gold — Вече управляваш цяло кралство. Трябва не само да строиш,но и да се защитаваш Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung — 34861
Necroseed — Подготви се за голяма битка с всичко и всеки! Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, Panasonic, LG — 34862
Ancient Ruin — Трябва да намер... магическия щит... се преборишъ със... злите сили на м... Nokia, Sony Eric... Siemens, Samsun... — 34863
KamaSutra — На Български език Част II. Nokia, Siemens, Sony Ericsson — 34864
Spanish League — Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион! Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Motorola — 34865
Ancient Ruin — Намери свещения... и грабни меча от р... на живите мъртви... Nokia, Siemens, Mot... Sony Ericsson, Samsu... — 34866
Kama Sutra Delux — Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб. Nokia, Sony Ericsson — 34867
Kama Sutra 69 — Можеш да намериш нещо и за теб и да го споделиш с гаджето ;-) Nokia, Motorola, NEC, Sony Ericsson, Siemens, Samsung — 34868
Air Traffic Con... — Играта минава през... 100 нива, практическ... интерактивни новин... Nokia, Siemens, Sony Ericsson, S... — 34869
Nasty babes N9 — Малката Сидни търси някого, с когото да си играе.Нейната любима игра е бият с възглавници.Ще се пробваш ли? Nokia, Siemens, Sagem, Sharp, Samsung, Motorola, Sony Ericsson — 34870
Car Sex Kamasutra — Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил ;-).. Това е тъкмо за теб. Nokia, Siemens, Sony Ericsson — 34871
WORM — Добре познатата и... от компютрите-W... Nokia, Sony Eric... Siemens, Motor... — 34872

КАК ДА ПОРЪЧАМ?
Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089) за абонати на Mtel и GloBul.
В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти:
Пример за Nokia: 12345N
КАК ДА ИЗПРАТЯ НА ПРИЯТЕЛ?
След кода и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поздрав.
Пример: 12345N 0881234567 Obicham TE!!! :)))
Индекси на GSM-и:
N - Nokia
S - Siemens
G - Samsung
E - Sony Ericsson
M - Motorola
A - Alcatel
* ВАЖНО
За да провериш дали можеш да поръчаш продукт за твоя GSM, както и да видиш колекция от продукти, зареди WAP-а:
wap.gsmzabava.
там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ ДЕМО...
Важно: За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, java игра, видео или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP!
За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help. Един sms = два лева без ДДС.

"МОДНА" ИСТОРИЯ

Въпреки несъмнените положителни ефекти, фенските модификации определено имат и "тъмна страна". Особено показателен и пресен пример за това е скандалния "Hot Coffee" мод за **Grand Theft Auto: San Andreas**, изкарващ на показ редица порнографски мини-игри и разголени модели, намиращи се на диска с играта, но до които играча при нормални обстоятелства не би трябвало да има достъп. В крайна сметка разпространението на този мод доведе до екстремално изтегляне на играта от разпространителската мрежа и промяна в рейтинга ѝ от *Mature* на *Adult Only* (Само за възрастни).

Да не споменаваме и купчината "модификации" с характер на чийтове или хакове, опорочаващи и опошляващи геймплея на стотици популярни заглавия – от **Counter Strike**, до **World of WarCraft** и **Lineage**.

Утре

Какво крие бъдещето на модинга? Без съмнение само хубави неща. С появата на нект джен платфомите твърде е възможно с инструменти за създаване на фенски модификации (макар и първоначално твърде ограничени) да се сдобият и конзолните играчи. Макар някой да виждат в това поредния опит за узурпация на една запазена за PC-тата територия, аз смятам, че ефектът от подобно явление ще е по-скоро положителен. Модовете и по-специално количеството модификации на една игра са несъмнен белег за нейната популярност и както вече посочих удължават многократно жизнения и цикъл. Твърде е възможно това да се окаже един от мотивите големите публишъри и гейм студия да започнат да гледат по-благосклонно на портинга конзоли-PC, което (вярвам вече никой не питае съмнения) ще е изцяло в интерес на PC играчите.

Очевидно е и, че отношенията модери/гейм-студия навлиза в нова фаза, преминава на едно ново, по-високо ниво. Идеален пример за това са т.нар. Премиум Модове за **Neverwinter Nights** на *Bioware*. Създадени от някой от най-талантливите и доказали се на модинг сцената фенове, но със солидната подкрепа на производителите, те включват професионален войс актинг, музика и сложно скрипториране с каквито много малко любителски модификации могат да се похвалят. Разбира се по-високото качество не идва съвсем безплатно – тези модове се предлагат само и единствено в онлайн-магазините на *Bioware*, но срещу буквално символични суми ($5-$10).

Избрани фрагменти от историята на модинга:

Unlimited Adventures

Базиран на прословутия "златен пакет" ("gold box") D&D игри на SSI, Unlimited Adventures - комплект инструменти за създаване на светове и гейм дизайн се появява през 1993. Въпреки многобройните си ограничения, създадените с негова помощ от едно огромно, активно къмюнити "хакове" и модификации поддържат жив интереса към тези заглавия дори и днес.

War2xEd

Създаден от Даниъл Лембърг, War2xEd представлява толкова солидно подобрение на базисния **Warcraft II** редактор за нива, че *Blizzard* дори започват да го използват като вътрешен инструмент за разработка и вдъхновение, създавайки с негова помощ доста по-мощния и гъвкав редактор, идващ със StarCraft. Макар за пръв път да се появяват в комплект с някой RTS заглавия, реакторите за карти бързо придобиват популярност и скоро започват да се вграждат в доста по широк кръг игрални заглавия.

Doom WADS

Като първо игрално заглавие, прегърнало наистина сериозно модерската идея, **Doom** произвежда истинска мини-революция в редиците на модинга, с включването на цялата медия, необходима за създаването на едно ниво в индивидуални файлове, наречени WAD-ове. Това "централизиране" катализира разработката на десетки създавани от фенското къмюнити инструменти, а отварянето на изходния код на вградения **Doom** реактор от страна на *id* само допълнително подпомогна нещата.

Вероятно това е и причината **Doom** платформата да се превърне в модерски пионер в много области – включително и да стане база за първата "тотална конверсия" (споменатият вече **Alien TC**).

Neverwinter Nights Modules

Безспорно от времето на Unlimited Adventures, няма друго събитие с подобен магнитут, което да е разтърсило из основно модерското RPG къмюнити по начина по който го направи прословутият Aurora енжин на **Neverwinter Nights**. Комбиниращ набор от инструменти – едновременно лесни за употреба и с огромни възможности, Aurora вдъхна живот на хиляди страхотни приключения – както за самостоятелна, така и за мултиплейър игра.

Excitebike!

Кой каза, че модинга е запазена територия само и единствено за PC-тата? Макар че сама по себе си е страхотна рейсинг игра, **Excitebike** без съмнение дължи неповторимото си очарование името на вградения си редактор за писти. Въпреки, че играчите на практика не могат да съхраняват създаваните от тях писти, а възможностите за промяна на дизайна са доста ограничени, все пак опцията за фенско модифициране си остава извор на неподправено забавление. Освен това тази игра показа на конзолните играчи, че не е нужно да поставят граници на въображението си, задоволявайки се само с игралното съдържание поднесено им от оригиналната геймплейна концепция на разработчика.

Atari 2600 compiler

Инструмент за разработка предназначен за една истинска гейм-антика появил се съвсем на скоро. Atari 2600 Basic Compiler на Фред Куимби е идеален пример за това докъде може да стигне във времето и в експериментаторската си дързост един истински old-скуул фен. Въпреки че създадените с този компилатор игри могат да се играят само с помоща на емулатор, фактът, че и след 20 години Atari 2600 къмюнитито е все още живо и напомня за себе си е впечатляващ.

Counter-Strike

Безспорно един от най-успешните модове създавани някога. Освен че си спечелиха постоянни места в екипа на *Valve*, създателите му успяха да си извоюват правото на сомостоятелен ритейл рилийз, а творението им се сдоби със славата на единствения мод станал в крайна сметка по-популярен от играта, върху която е базиран първоначално. Днес **Counter-Strike** се ползва със статута на истински Свещен Граал за модинг къмюнититата, превърнал се в икона, в символ на независимия дивелъпмънт.

Модел **Емануела Еленова**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **Александър Кацев**
Грим **Лора Славова**
Сесия **Gamers' Workshop**

www.myst.
myst

GAMES, FILMS, MUSIC, ANIME, INTERNET

TURN ME ON

ПРОИЗВОДИТЕЛ: NIVAL INTERACTIVE
РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: UBISOFT
ЖАНР: ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ
ПЛАТФОРМИ: PC
ИЗЛИЗА: Q1 2006
САЙТ: WWW.MIGHTANDMAGICGAME.COM

Автори: Orlinator и Freeman

Можеш ли да си представиш 10 години? Десет години в пълните им 3648 дни? Сто и двадесет месеца. В последните десет години Франция спечели европейско и световно първенство, а след това загуби от Сенегал, после и от Гърция. Преди десет години Жан Виденов беше премиер. През 1995 година Швеция, Австрия и Финландия влизат в ЕС, арестуван е Кевин Митник, сърбите извършват погром над Сребреница, във футбола е въведено правилото Босман, и – което всъщност е много по-важно – излиза първият **Heroes**. Игра, която промени стратегическия кръгозор на модерния играч и регистрира скок в качеството на походовата стратегия и тактика, какъвто не сме виждали от времето на първия шахматен ход насам. С думи прости – Героите, както им се полага, промениха нашия малък, геймърски свят. Втората част беше логично и еволюционно продължение, а серията достигна кулминацията си с **Heroes III**, след което се хвърли решително в бездната с **Heroes IV**.

За 3DO с любов

Но всичко това е история, при това – добре позната на повечето. Приемам за обида към геймърската култура на всеки уважаващ себе си играч, да говоря надълго и широко за едно от най-великите гейм заглавия. Достатъчно е да обобщя всичко в едно изречение, с което - вярвам - любителите на този тип игри ще се съгласят: **Heroes** еултимативната походова стратегия! В рамките на жанра не съществува нищо по-добро от нея, нищо, с което адекватно да я сравним, нищо, с което равноправно да я съпоставим – феномен, рожба на онова изключително стечение на обстоятелствата, когато правилните хора се оказват на подходящото място, в точното време, обединени от една единствена цел, за да сътворят по волята на съдбата своя неповторим шедьовър. За екипа на *3DO* **Heroes III** беше лебедова песен. И те я изпяха, влагайки в нея всичко от себе си, изразходвайки се до последния дъх.

За **Heroes IV** като че ли не остана много – или може би вече обстоятелствата, мястото, времето или хората не бяха същите. Да не ги съдим строго. С четвъртата „ревизия" на играта те всъщност ни предложиха едно съвсем не лошо заглавие – макар че щеше да е несравнимо по-добро, ако появата му не беше така форсирана и на екипа бе дадено време да го изпипа в детайли и да го полира до съвършенство, вместо да пуска полуготова версия – но беше рутинно, лишено от дух, от специфичната искрица, маркираща присъствието на онова творческо вдъхновение, случващо се само веднъж в живота. За конкретни, но тривиални неща – от сорта на това, че кардиналните промени в концепцията не бяха достатъчно добре обмислени този път (за разлика от също доста радикалните нововъведения и изменения в **HMM 3** спрямо **HMM2**, които обаче само направиха поредицата още по-гениална), че беше пълна с бъгове, че мултиплейърът ни го поднесоха в едва ли не суров вид и нямаше random генератор не искам да говоря – опитвам се да напиша нещо като ретроспективна епитафия, за бога! Подробностите скапват възвишеността на мисълта. Хе-хе...

За Nival със... (съдържан) оптимизъм

Днес *3DO* вече не съществува. Слава богу, *UbiSoft* купи франчайза и има намерение, както всички вече знаем, да го възкреси. Всеобща радост! Малко по-късно започнаха притесненията. Компанията обяви, че връчва разработката на вече известните, но за съжаление с нищо гениално, *Nival Interactive.* А знаем, че за да тръгнеш да правиш подобаващ **Heroes V**, гениалността е най-малкото, което се очаква от тебе.

И все пак, кои са *Nival?* Фирмата се появява за пръв път като субект на гейм сцената през 1998 г., когато пуска първата си голяма игра, впрочем анонсирана преди да излезе и като първата RPS – хибрид между стратегия в реално време и ролева игра – **Rage of Mages.** Симпатична игрица за онова време, но от средна класа. Следва **Rage of Mages 2** – сейм шит. После **Evil Islands** – сейм шит на квадрат. Руският разработчик продължи нататък, давайки ясни индикации за експериментаторския дух, царящ в редиците му, с поредната идиотска (може да се тълкува и в положителния смисъл на думата, по желание) идея – **Etherlords**, която имаше претенциите да интерпретира по оригинален начин Magic The Gathering, но според скромното ми мнение си остана само с претенциите: Твърде много водка и твърде малко сельодка има замесени в тая игра, ако ме питате мене. Многообразието на MtG системата беше заменено с двадесетина карти и сведено до обидна елементарност.

С годините обаче израстването на компанията стана факт. Портфолиото на *Nival* днес включва и доста добри попадения. През 2003-та излезе **Blitzkrieg.** Без коментар – дори по западните, принципно шовинистично настроени към продукти с марката „Източна Европа и бившия соц-блок" сайтове, играта отнесе оценки от порядъка на 8-ци, което е доста. Следва още по-добре приетата, чудесна **Silent Storm,** появила се впрочем същата 2003-та година, барабар и с **Battle Mage** – посредствена бозица – но това, само по себе си, говори за наличието на огромен човешки ресурс в *Nival*.

Е, може би тя е вече готова да се включи в клуба на големите. Искрената ми надежда е пичовете да си дават сметка за това – че сега е истинският им шанс да пробият в тежката категория. Да запишат имената си със златни букви или да си останат поредните средностатистически драскачи на код – дано направят правилния избор. Апропо, тук следва да отбележим и още един факт, който макар на пръв поглед да изглежда малко встрани от темата, хич не е за подценяване – руското комюнити на HMM серията е свръх-мощно. Братушките принципно разбират и обичат стратегиите, а специално Heroes е религия. Вероятно най-добрите играчи в света са именно руснаци. Брутално успешният, особено в последните си версии, мод **In The Wake of Gods** също е дело на руснаци. Ако *Nival* се възползват от този потенциал и отворят широко вратата за бета тестинг към комюнитото, можем да очакваме страхотни резултати.

Да не пропуснем да вмъкнем в схемата и *UbiSoft*! Компанията, която в последните години няма издънка с голямо заглавие или франчайз.

Трябва да оценим правилно едно ултимативно обстоятелство – ако досега *Nival* са се забавлявали, правейки някакви техни си игрици, на базата на които се опитваме да гадаем дали ще им стигнат силите за този гигантски франчайз, сега те правят игра за *UbiSoft*! И още по-важно – с парите на *UbiSoft*! Чиито джобове, знаем, са доста дълбоки. Просто разликата е смазващо голяма. Така че надежда има.

Легенда за Герои и... Героини

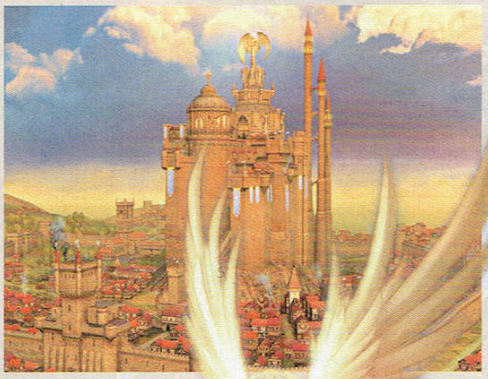
Феновете знаят колко богата беше историята в **Heroes**. Всеки герой си имаше „визитна картичка", сюжетът беше неделима, важна част от цялостното игрово преживяване в кампаниите.

Фабулата и сторибордът в петата реинкарнация на поредицата свързваме основно с името Ричард Дански (за който ще си затворим очите, че е работил върху безумния сетинг на **FarCry**). **Heroes V** ще ни прехвърли в момента, когато сватбата на принц Николай и хубавата Изабел неделикатно бива прекъсната от нахлулите в чистичкият им, спретнат свят демони, които принципно би следвало да са окончателно заключени в някакво друго измерение, но отново са намерили начин да се измъкнат. Точно както и баща му преди време, и както се очаква от един, дори средностатистически герой, само ли Герой, Николай бързо сбира армиите си и тръгва да громи изчадията. Изпращайки – пак с типичната за всеки герой арогантна убеденост, че светът се крепи единствено и само на неговите крепки рамене – жена си в Летния дворец. Ама не е познал тоя път. Знаейки как се забатчват обикновено мъжете, когато наоколо няма жена, която да им налива ум в главите и особено, как лошо се отразява на един мъж напрежението да тръгне на война без дори да е успял да консумира брака си като хората, лейди Изабел на свой ред събира армия и отпрашва да спасява наш Кольо от лошите... и от напрежението. Както се оказва в последствие – с пълно основание.

Това в шеговита форма и съвсем накратко е сюжетът. Естествено, в действителност историята е драматична – Николай загива и в отчаян опит да го възкреси, Изабел сключва сделка с Неживите. Дали обаче тази сделка няма да се окаже далеч по-опасна от демоничната заплаха, надвиснала над кралството? Изтъкана многопланово, изградена върху скелето на десетки обстоятелства, случки и подробности, завиваща рязко в неочаквани обрати – историята обещава да придаде плътност на вселената и ще служи за нещо много повече от фон на геймплея.

Да нарисуваш легендата

В компютърните игри текстът много, много отдавна не е всичко – т. нар. „мъдове" (игрални текстови ролеви вселени) от 15-на години вече са апокрифни. Основна вина за консепта и изобщо за начина, по който ще изглежда **Heroes V** носи Ерван ле Бретон. Разправят, че бил популярен на запад и си запълвал времето, правейки комикси, някои от тях издадени. Трябва да признаем, че артовете до момента наистина са впечатляващи – независимо, че са дело на човек, запалил се по геймминга с... **Half Life 2**. *Ubi* и *Nival* не пропускат да отбележат, че **Heroes V** ще бъде предрешена изцяло в нови, триизмерни одежди. Последното, благодарение на подобрена версия на Silent Storm енджина, който – предвид, че е собствена разработка все пак – програмисти и дизайнери познават отлично. Камерата ще може не само да сменя и върти перспективата, но ще позволява и автоматичното превключване в близък план на ключовите моменти по време на битка. Логичното съмнение – няма ли по този начин да се разтегли твърде много във времето едно сражение, бързо бива успокоено от факта, че при желание можеш да изключиш от опциите въпросната екстра, както и анимациите изобщо.



Peasant (Селянин): слаба, но за сметка на това – многобройна единица.
Специално умение:
Taxpayer – генерира малко количество злато за господаря на града всеки ход.

Militia Guard (Градски страж)
Специални умения:
Stun – обърквят враговете си и ги карат да загубят следващия си ход.
Taxpayer – данакопладци – също като селяните.

Archer (Стрелец): Второто ниво единица на Haven е великолепно позната от Heroes III.
Специални умения:
Ranged Attack – могат да изстрелват залпове от стрели, с които да покосяват повече от една противникова единица на ход.

Marksmen (Арбалетчик): Двуразова атака.
Специални умения:
Ranged Attack – също като при стрелците.
Close Combat – нанасят допълнително щета в близък бой.

Square (Оръженосец) е гръбнака на Haven Forces. Силен, добре тренираи както за атака, така и за отбрана.
Специално умение:
Resist Charge – могат да одържат на специалните charge attacks които им нанася противника.

Knight (Рицар)
Специално умение:
Resist Charge – също като при оръженосците с тази разлика че могат да се защитават и от магическа вреда.

Griffin (Грифон): Най-бързата единица на Heaven. Това го прави изключително ценен, тъй като осигурява първоначалния ход в битка. Не особено силен и издръжлив на бой.
Специално умение:
Unlimited Retaliations – отвръща на всяко нападения на противникова единица.

Royal Griffin (Кралски Грифон)
Специално умение:
Unlimited Retaliations – също като при Грифона
Dive Bomb – може да излита извън бойното поле, пропускайки ход, но да се завърне на следващия нанасяйки много по-силно поражение от нормалното.

Priest (Свещеник): Пазителя на вярата в Небесното кралство. Могат да атакуват само от разстояние, но не и в близък бой.
Специално умение:
Spell caster – може да прави защитни магии на собствената армия.

Inquisitor (Инквизитор)
Специално умение:
Spell caster – същото като при свещениците.
Bash – позволява му да води и ръкопашен бой.

Cavalier (Конник): Елитен войн. Нанасят огромни щети, което ги прави незаменими в битка.
Специално умение:
Charge – дава процентен бонус върху атаката на Конника за изминатото от него разстояние.

Paladin (Паладин)
Специални умения:
Charge – също като при Конника.
Remove Curse – умение да премахва негативните магии от собствената си войска.

Angel (Ангел): Ултимативната единица на Небесното кралство.
Специално умение:
Sustain Life – след като бъдат убити в битка "душите" на ангелите се връщат в родния им град за да бъдат преродени отново.

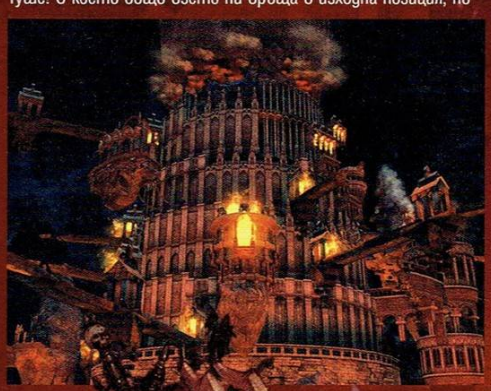
Archangel (Архангел)
Специално умение:
Sustain Life – същото като при Ангела.
Resurrection – способност да възкресяват мъртвите единици.

Като цяло трябва да признаем, че трансформацията наистина е забележителна. Светът на **HOMM** ще се превърне в едно далеч по-обемно, по-тъмно, някак по-адекватно на драматизма и епичността място. Играта не само ще е покъртително красива – в това няма абсолютно никакво съмнение, погледни филмчетата на диска към списанието и виж за какви специални ефекти при изобразяване на магиите става въпрос и за каква прелест изобщо – но ще излъчва и мащабност. Отрупаната с фенчки и импчета **Heroes III** понякога започваше да бие на книжка за Мечо Пух. За **Heroes IV** - да не говорим. От петицата феновете на Прасчо, Йори и компания ще останат разочаровани. В едно интервю Александър Мишулин от *Nival* казва: *"Първите игри бяха издържани в сладък, cartoon стил. В третата графиката "порасна", но атмосферата си остана приказна... В* Heroes V *вселената няма да е приказна, а комплексна като истински свят. Думата, която описва новия свят на* Might & Magic, *е епична. Светът ще е по-широкомащабен, по-дълбок и по-глобален. Дори историята е по-епична и по-сериозна."*

Повече Heroes III или Heroes IV?

Вероятно това е въпросът, който те вълнува. Ами, да видим тогава. Запитан в прав текст за системата за развитие на героите – силно интригуващ ни, основен градивен елемент от геймплея – водещият дизайнер на проекта Алексей Гиленко отговаря кратко и дълбокозначно: „тя ще напомня едновременно на третата и четвърта серия". Туше! С което общо взето ни връща в изходна позиция, но поне става ясно, че новият **Heroes** ще прилича на себе си, а не на **Doom** примерно, или на нещо друго – още по-ужасно. Слава на бога, и амин! Значи, загърбваме скъпящите се на информация господа насаме с тяхната лична теория на конспирацията и се вглеждаме в подадената от други източници информация. Да започнем с героите. Първо, левълването на скиловете се връща към старата тристепенна система – basic, advanced, expert. Това предполага и отпадането на въведената с **Heroes 4** идея уменията на героя да се делят на основни (общо 5 по избор от 9 възможни) и произтичащи от тях вторични (по 3 за всяко основно умение), просто защото си мисля, че само трите степени на ъпгрейд силно редуцират смисъла от запазването й, но няма да се учудя и ако остане – засега нищо конкретно не е потвърдено или опровергано. Тя общо взето служеше, за да позволи оформянето на героя, като да речем магьосник или боец, да зависи изцяло от играча. В някаква степен компенсираше липсата на специализациите на героите от **Heroes 3**, където всеки предварително беше ориентиран като воин или маг и имаше специалност – област, в която е по-добър от другите: примерно Armor за Tazar, Haste за Cyra, Archery за Orin и т.н. Е, със сигурност специализациите се завръщат, макар – както обясняват *Nival* – по малко по-различен начин. Те вече няма да са различни за отделния герой, а ще са специфични и уникални за дадения клас и, по подобие на Necromancy-то на undead-ите в **Heroes 3,** няма да се повтарят с никое от останалите базови умения, общи за всички класове. Героите НЯМА да участват в битките! Даунгрейдват се към прежната си функция на статична книга за магии в ъгъла на бойното поле и закачалка на артефакти, повишаващи статистиките на единиците. И отново – поправят ни *Nival* – не съвсем. Оказва се, че след овладяването на определени способности, те ще надскочат малко пасивната си роля. Така например, героите на бившия *Castle*, понастоящем *Haven*, ще могат да усвоят нещо много подобно на „разиграване на коня" пред предполагаемо слисаната физиономия на противниковата войска, при което на вражеските единици рязко ще им падат не само ченетата от изумление, но и моралът. Героите на останалите фракции, разбира се, също ще разполагат със свои хитринки, с които да отвърнат подобаващо.

Общо взето, това решение сякаш се очакваше. Идеята героите да се включат в битката не беше толкова лоша, но в **Heroes 4** не бе налучкан верният начин да бъде постигната задоволително. Предполагам, че наистина е трудно – казвам го без ирония. Вкарването на героя на бойното поле добавя един куп нови променливи, към бездруго адски сложната механика на играта и неимоверно раздува задачата за баланс на геймплея. От една страна, героят наистина трябва да е достатъчно мощен, за да има реален смисъл от присъствието му. Ако подкосява крак само при вида и лошия дъх на връхлитащия стак Бехемоти и не може да е нещо повече от фигурант, издържащ само по няколко хода на бойното поле, по-добре да си се върне в амплоата на папка за магически скролове. Това, което наблюдавахме в **Heroes 4** обаче, беше прекалено. От един момент нататък просто вече нямаше нужда от други единици. One-man-army изриваше картата самосиндикално.



Imp (Имп): Малки полу-крилати-създания. Крехки, но компенсират с умения.
Специално умение:
Destroy Mana – противниковият герой ще губи от маната си с всеки ход.

Familiar (Фамилиър)
Специални умения:
Destroy Mana – също както при имповете.
Mana Steal – крадат мана от противниковия герой и я трансферират в своя герой.

Horned Demon (Рогат Демон): Пушечното месо на Inferno-то.
Специално умение:
Resist Charge – имунни на Charge Attack.

Horned Overseer (Рогат Надзирател)
Специални умения:
Resist Charge – същото като при Horned Demon.
Self Detonate – умение позволяващо на Рогача да се самовзриви, причинявайки щета на околните противникови единици.

Hell Hound (Адска Хрътка): Притежава добра атака, но слаба защита. Използва се най-често за довършване на вражеските единици или срещу по-слабата му войска.
Специално умение:
No Retaliation – не се отвръща на атаката му.

Cerberus (Цербер)
Специални умения:
No Retaliation – също като при Hell Hounds
Multi-headed – имат три глави като по този начин могат да нанасят щети на три противникови единици едновременно.

Devil (Дявол): Ултимативната единица на Адските орди. Един от най-неприятните и опасни противници, заради уменията си и огромната си нападателна и защитна мощ. Дяволът е страховит враг.
Специално умение:
Teleport – може да се телепортират навсякъде по картата!

ArchDevil (Архидявол)
Специални умения:
Teleport – като при Devil.
Summon Pit Lord – способност да призовава Pit Lord-ове в битката. Призованите Лордове на Преизподнята съществуват само до края на битката.

Succubus (Сукуба): Единственият стрелец в адските редици.
Специално умение:
Ranged Counter Attack – умение да отвръща на противникови стрелци.

Succubus Favorite (Сукуба Фаворит)
Специални умения:
Ranged Counter Attack – същото като при Сукубата.
Chain Lightning – умение да каства Chain Lighting, поразявайки няколко близкостоящи цели.

Hell Stallion (Адски Жребец):
Специални умения:
Charge – използват хода си през бойното поле за засилка добавяща процентен бонус върху щетата.
No Retaliation – противниците не отвръщат на удара им.

Nightmare (Кошмар)
Специални умения:
Charge – същото като при Адския жребец.
No Retaliation – противниците не отвръщат на удара им.
Terror – може да накара противников стак да пропусне ход от страх.

Pit Fiend (Адски Звяр): Страховито чудовище с исполинска мощ. Превъзходен ръкопашен боец. Страшилище!
Специално умение:
Spell Caster – може да изрича проклятия върху противниковите войски, намалявайки характеристиките им.

Pit Lord (Лорд на Преизподнята)
Специални умения:
Spell Caster – същото като при Pit Fiend.
Offensive Spell Caster – може да каства нападателни магии в широк радиус, поразявайки повече от една противникова единица.

Така че, вместо да се опитват да успеят там, където експерти преди тях са се провалили, *Nival* се завръщат към корените, внасяйки някои допълнителни нововъведения. Според мен – правилно решение. Толкова за героите.

С удоволствие констатираме премахването на безумието съществата да се движат по картата без герой и още по-голямото безумие – да не могат да се прехвърлят от един герой в друг, с който да се придвижат още напред, тъй като, видиш ли, били изморени. Приветстваме завръщането на „редичките" – отново ще можем да си правим „верига" от герои и да прехвърляме войската през половината карта в рамките на един ход. Това беше много силен стратегически елемент, чието умело използване бележеше една от разделителните линии между добрия и посредствения играч. При това положение „Караваните" от **Heroes 4** стават излишни и също отпадат.

И още едно малоумие си отива по живо, по здраво - т. нар. „двуслоен" fog of war, чийто втори, тъмносивкав слой дразнещо запълваше картата навсякъде, където героят не „осветява" в момента – веднъж разкрита, частта от мапа вече ще си остава „светла".

Като сме я подкарали в тоя дух – да отбележим и триумфалното завръщане – след кратко едносерийно неизвинено отсъствие – и на шестоъгълната „решетка" върху бойното поле. Не знам какво толкова им пречеше на *3DO*, че я махнаха в четвъртата част, но ето че *Nival* я реабилитират.

Друг възвращенец в лоното на геймплея е седмичният прираст на популацията. Както беше в първите три серии, съществата ще се генерират еднократно, в началото на всяка седмица.

Бърз поглед и към заклинанията. Те ще са обединени в 6 школи.

Фиксираме мимоходом възходящата тенденция – в **Heroes 3** школите бяха 4, в **Heroes 4** – 5, в **Heroes 5** ще бъдат 6 – и продължаваме с любопитния факт, че във всяка една ще попадат еднотипни вълшебства. Това е новост за поредицата и ще рече, че една от школите примерно ще обединява всички магии, свързани с призоваване на същества, другата - само нанасящите пряко поражение, третата ще обхване проклятията и т.н.

Засега са потвърдени три от школите - Death Magic, Light Magic и Life Magic

Все още никой официално не е отговорил на въпроса дали в зависимост от расата си героите ще могат да изучават само определени школи – както беше в предишната серия – или това ограничение ще им бъде спестено, но от ровичкането из разни форуми и изпуснати тук-там ключови изречения на обвързани с проекта или близки до него люде, стигам до заключението, че по-вероятно е второто. Това нововъведение бездруго беше твърде самоцелно и се видя, че е грешка. Впрочем, отчитам магическата система в последното издание на поредицата като един от големите му провали. Не мога да ти кажа и дали ефективността на заклинанията ще зависи от степента на овладяване на дадена школа – както беше в Тройката, или обратно – степента на овладяване ще дава достъп до по-висок левел магии. С други думи, дали *slow* автоматично ще се превръща в *mass slow* при експертно владеене на съответната школа, или това ще са две отделни магии, като за научаване на втората ще се изисква по-високо ниво. В момента, в който се разбере дали в играта ще фигурира умението *Wisdom*, или подобно нему, отговорът ще е ясен – оставям на теб да стоплиш защо.

Разработчиците са решили да запазят въведената в **Heroes 4** възможност за кастване на магии върху стратегическата карта на приключението.

С едно-две изключения, за които ще стане дума по-нататък, с това изчерпваме наличната информация, касаеща зададения в началото на тази глава от статията въпрос. Твърде рано е за категорични изводи, но поне думите на Гиленко се оказват самата истина – играта съвсем определено ще „заеме" характерни черти и от двамата си последни предшественици. Все пак, личната ми прогноза е, че накрая тя ще се окаже повече реверанс към **Heroes 3.** Механиката на геймплея там просто беше по-съвършена и може по-удачно да послужи за база на новото заглавие. В никакъв случай не твърдя, че петата част ще повтаря дословно третата, дори напротив – предвиждам значителни промени. След стотиците часове – а може и хиляди да са станали вече – прекарани в компанията на Тройката и на **Wake of Gods**, и сам виждам, че място за нововъведения и кардинални промени в някои отношения има. Така че ако си фен на най-добрата походова стратегия за всички времена – сети се сам за коя става дума – можеш да погледнеш към бъдещето с повече надежда.

Skeleton (Скелет): Базова единица на Necropolis. След всяка спечелена от героя битка част от противниковите трупове се превръщат в Скелети за армията му.
Специално умение:
Undead – имунни към Отрови и поразяващи ума магии, не се влияят от Морал.

Skeleton Archer (Скелет Стрелец)
Специални умения:
Undead – като при Skeleton-a.
Ranged Attack – може да стреля.

Zombie (Зомби): Отлична отбранителна единица. Подходяща и да я пожертваш. Много добри показатели за защита, носи на бой.
Специални умения:
Undead – като при Skeleton-a.
Resist Charge – имунни на Charge атаки.

Plague Zombie (Заразно Зомби)
Специални умения:
Undead – като при Skeleton-a
Resist Charge – като при Zombie-то.
Weaken – заразяват противника с чума, караща го да отслабва с всеки следващ ход.

Ghost (Призрак): Много бърз, нанася поражения далеч над средното ниво.
Специално умение:
Ethereal – тъй като е почти безтелесен е невероятно устойчив на физически атаки
Undead – като при Skeleton-a

Spectre (Фантом)
Специални умения:
Ethereal – като при Ghost
Undead – като при Skeleton-a
Mana Drain – способност да отнемат маната от противниковия герой и да я дарят на своя.

Vampire (Вампир): Бърз, много мощна атака, труден за убиване.
Специални умения:
Drain Life – щетата която нанася на противниците регенерира здравето му.
No Retaliation – противника не може да отвърне на удара му.
Undead – като при Skeleton-a

Vampire Lord (Вампир Лорд)
Специални умения:
Drain Life – като при Vampire-a.
No Retaliation – като при Vampire-a.
Undead – като при Skeleton-a

Lich (Лич): Немъртъв магьосник. Стрелец. Много мощен.
Специални умения:
Ranged Attack – използват магия за да атакуват врага от разстояние. "Death Clouds" нанасят щета на противника като изсмукват жизнените му сили.
Undead – като при Skeleton-a

Arch Lich (Лич Патриарх)
Специални умения:
Ranged Attack, Undead – като при Lich-a.
Spell Caster – може да прави магии на противниковите единици, които да намаляват статистиките им.

Wight (Прокълната Душа):
Специални умения:
Fear – сплашяват противниците си от страх, отнемайки от нападателни им умения и качества.
Undead – като при Skeleton-a

Wraith (Привидение)
Специални умения:
Fear, Undead – като при Wight
Take Life – може да убие мигновено противникова единица, независимо от нивото ѝ. Останалите единици в групата губят всички положителни магии, които им действат до момента.

Bone Dragon (Костен Дракон): Ултимативната единица на Nekropolis. По-слаб от другите дракони, но е по-евтини и седмичната му популация е по-голяма.
Специални умения:
Flying Charge – помитат всичко по пътя си докато стигнат до целта си.
Undead – като при Skeleton-a

Spectral Dragon (Призрачен Дракон)
Специални умения:
Flying Charge – като при Bone Dragon.
Undead – като при Skeleton-a
Ethereal – драстично редуцира стойността на всяка физическа атака, която търпи.

Trivia

– ако достигнеш до края на дадена кампания в Heroes II и се сетиш, съвсем случайно, да напишеш числото 8675309, в ъгъла на картата ще цъфне минотавъра Eg, който всъщност е говорещ кон от американско шоу

– ако в Heroes II натиснеш лявата врата след стартирането на нова игра ще можеш да видиш слайдшоу на Heroes IV такава, каквато едно време са си мислели, че ще бъде

– отговорникът по програмирането на новите герои за един кратък период е работил като гейм журналист, така че можеш да ни изпратиш своята теория кой от нас ще бъде в credits секцията.

Герой се става с бой!

Стигаме и до битките. Веднага се набива в очи видимият завой по посока на **Heroes 3** в начина на провеждане на сраженията, и по-конкретно – в размяната на ударите. Първо удря нападащата групичка, после й отвръщат оцелелите след интервенцията противници от атакуваната. Ако си спомняш, в **Heroes 4** двата стака си разменяха на практика ударите едновременно в пълен състав, след което играта изчисляваше колко от единиците са умрели. Отново правото да удари първа ще е на страната на по-бързата единица. „Моралните" усложнения от четвъртата част са отишли по дяволите, където им е мястото. Попаднах и на една минималистично поднесена информация, която не успях да разтълкувам много адекватно, затова ще я предам дословно: *„типът атака и защита (дистанционна и ръкопашна) няма да се различават"*. Което, предполагам, може би означава, че на стрелците също ще се отвръща, макар да не виждам с какво друго могат например селяните от човешкия замък да замерят от другия край на бойното поле елфите, освен с неприлични жестове или, в най-добрия случай – с плюнка. Или може би, че стрелящите единици няма да търпят наказание, а ще нанасят пълна щета и в ръкопашен бой. Или пък означава трето, за което не мога да се сетя в момента.

Оригинално решение от страна на *Nival* е големината на бойното поле да е динамично променяща се и да зависи от броя стакове, с които противниците влизат в битка. Впрочем, за незапознатите, под стак се разбира групичката създания от един тип. Един стак може да бъде съставен и от една единица. Така че ако влезеш в битка със 7 единици, разделени на отделни стакове, бойното поле ще бъде по-голямо, отколкото ако са обединени в един. По този начин няма да бъдем повече свидетели на ситуация от типа "три феички се бият с два импа по поречието на Ориноко". *Nival* твърдят, че най-голямото поле е точно два пъти по-обширно от най-малкото такова. Атаката над крепост винаги ще протича на поле с максимален размер.

Руснаците въвеждат и нов режим за водене на бой в сингъла. Стандартният походово базиран ще бъде запазен и при желание играчът ще си разцъква по старому. Ще има обаче и още един – т. нар. „динамичен". Идеята, залегнала в замисъла му, е докато стоят неподвижни, юнитите да набират своеобразни action points, които да изразходват по време на ход. Така режимът обещава коренно да промени тактиката на бой. Представи си какво може да направи стак Архангели, успял някак да бездейства достатъчно време, когато най-после реши да се раздвижи. А бе говорим си за друга игра направо... браво!

В мултиплейър също се появява нов режим, наречен „бърз" (fast mode). Според твърденията, той ще позволява една сесия да приключи буквално в рамките на 20-30 минути, вместо да се точи с часове. „Твърденията" не дават обяснение как точно ще стане това. Обмисля се и опция, която да позволява играчите да започнат едновременно ходовете си в началото на битката, като към средата тя ще престава да работи. По-мъгляво от това, здраве му кажи!

Хубаво е, че *Nival* са се сетили за проблема с досадното чакане да приключи противниковият ход и в отговор са замислили т. нар. Ghost Mode – режим, при който играчът ще може да предприема някакви ограничени действия, докато не е на ход. Естествено – не се знае какви действия се имат предвид.

Потвърден е и режимът, който често ни спасяваше от скуката в онези бедни, бедни дни, когато изразът „онлайн мултиплейър" ни беше точно толкова ясен, колкото е реч на Симеон Сакскобурготски днес, а „закачването" в интернет съдържаше степен на вероятност, каквато и влизането ни в Европейския съюз през две и пета. Hot Seat! Когато нямаше какво друго да правим, освен да налапаме "Средеца", или в моя случай – шоколада "Крава", се сбирахме приятелчета, засядахме пред компа и Heroes-а, пускахме си една огромна карта и уж не си гледахме един-друг в монитора.

Ubi **дебело** подчертават, че акцентът в плановете им за бъдещето на мултиплейъра ще падне върху онлайн поддръжката, поради което заедно с излизането на **Heroes 5** ще стартира и бърз онлайн сървър. Там, закупилите си оригинално копие, ще могат да мерят сили и умения.

Какво очакваме?

- ресурсите ще се запазят в досегашния си вид: дърва, камъни, сяра, живак, кристали, скъпоценни камъни, злато
- отново ще има подземни нива
- ще има random генератор
- в играта ще видим повече от 100 същества, 200 умения и 40 магии. Кампанията ще се простре на над 30 мисии.
- в таверните за закупуване ще се появяват приоритетно титулярни за расата герои
- музиката в играта е поверена на Роб Кинг, автор на музиката и в предишните 2 части
- ще се проведат поне 2 бета-тестинга: един закрит (за избрани) в края на лятото, а после открит бета-тест за широките слоеве на „героичното общество"
- **Trailer Path** – армията ще оставя следи след себе си по глобалната карта, по които лесно ще бъдат откривани. „Човеците" ще оставят синкаво сияние, дяволите – прогорена в земята диря. Колкото по-висок левъл е героят толкова по-дълбоки ще са следите – прилича ми малко на тигрите, които маркират територията си – ако видиш дълбоки следи и на високо, не припарвай, че ще „останеш за обяд".
- Драконите ще играят ключова роля за повествованието. Всеки от 6-те града ще има за патриарх велик дракон, чийто наместник се явява героят. Например драконът на Haven се нарича Elrath: The Dragon of Light (негови първи слуги са Ангелите). Не се знае дали ще вземат пряко участие в играта, дали ще могат да бъдат призовавани в критичен момент. Твърди се, че дракони ще могат да бъдат наемани, или получаване като награда за приключен куест – вероятно става дума за други дракони обаче, а не точно за великите.

Спекулации

- носят се слухове как ще бъде реализирана дипломацията. Според едни ще можеш да нагласяш моментното си отношение към даден опонент – дали сте във война, мир, неутрални, или дори търгувате помежду си (като истински членове на геройския еквивалент на ЕС). Според други ще се търгува на принципа „аз ти давам, дай ми и ти", като обменът ще бъде заложен в самия код на играта, тоест съюзникът ти да не може да се отметне след като получи искането. Някои стигат дори до крайността да говорят за размяна на градове, герои, мини и артефакти.

- вървят упорити спекулации и относно обсадите на градовете – циркулират слухове за градоначалници, които ще се включват в защитата и дори ще могат да трупат опит при успешно отблъскване на атаката, за постоянни (зачислени към самия замък) гарнизони, за казани с горещ катран, капани, както и за възможност за опжаряване и дори заличаване на крепостта след завземането ѝ.

- много шум се вдига в средите на комюнитито и около евентуалното интегриране на командирите, които за разлика от героите ще могат да взимат пряко участие в бойните действия, и на чието доста успешно внедряване в системата на **Heroes 3**, сме свидетели в **The Wake of God**.

- задават се въпроси за неутралните единици – дали стаковете по картата ще бъдат изградени само от еднородни единици, или – също както е в **TWOG** – от разнородни.

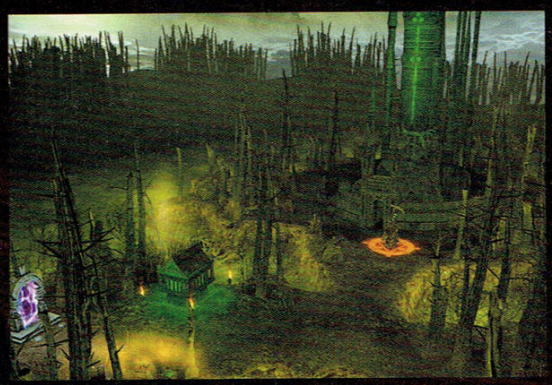
- това можеш да го приемеш за почти 100%-во достоверна информация. Изглежда, че петият град ще е аналог на Rampart/Nature. Определено добра новина. Варварите, конфлуксите и благаджиите отпадат (eeex, Tazar...). Едно от съществата на този град, на външен вид в почти пълна степен наподобява ентите от Властелина на пръстените и ще се нарича Treant. Друго твърде вероятно същество на расата е druid-ът (след ъпгрейд elder druid).
- За Academy се твърди, че ще обедини в едно расите Dungeon и Tower.

Дик Оглатор с „особено мнение"

Е, всички налични до момента карти са на масата и каквото можеше да се каже за **Heroes V** е казано. Ще си струва ли заглавието, според мен? От една страна, имаме всички изисквания за грандиозен провал – тотална подмяна на света на играта с минаването ѝ в 3D измерението, не възможно най-благонадеждния разработчик. От другата – много кадърен разпространител, работещ с *Nival* и вероятно туширащ недостатъците им, видимо талантливи художници и аниматори и графика, която изглежда напълно прилично за съвременните стандарти. Равносметката? Къде е? Хм, честно, не виждам причина да възлагаме на **Heroes V** свръхзавишени, или, в духа на списанието – ЗВЕРСКИ очаквания, защото вятърът на промяната носи със себе си дъжд на непредвидимостта.
Ала – пак от друга страна – защо отново да се изгаврят с нас – верните фенове? Та нали само ние останахме. Ние ще купим играта, дори под заглавието да е скрит симулатор на езда на кон. Но не сме милиони! И, честно казано, предпочитам да се почувствам мъничко излъган като фен, а вместо мен да се радват милионите, търсещи шареничко и не особено комплексно забавление. Защото само така ще знам, че легендата ще има поне още един епизод. И, може би унесен от тракането на клавишите, се сещам коя точно легенда е Heroes поредицата за мен. Родоският колос – съборен от стихията и продаден за жълти стотинки. Остава само да се надяваме, че Ubi няма да постъпи като далавераджийски, продавайки това, в което вярвахме, а ще създаде ново, осмо чудо на геймърския свят, по-хубаво от разрушеното. И в духа на породеното от инсомнията метафорично опиянение – не искам Heroes да бъде като 13-я рожден ден на дете – весел, шареничък, но всъщност – просто начин историята да регистрира момента, в който красивото детство се хвърля в самоубийствената вулгарност на пубертета. Искам... искам **Heroes V**.

...и Дик Бъгтан с пристрастно отношение

Честно казано, след като изчетох тонове материали, в това число и по кави ли не форуми, започвам да се изпълвам с твърде голямо уважение към *Nival*. Нежели, след като попрочетох визитките на екипа и установих, че до един са фанатични фенове на поредицата. Нещата, които правят с играта много ми напомнят за нещата, които и аз бих направил – стига да ми стигне умът да се сетя разбира се. Явно пичовете надават ухо към комюнитито и вещо си водят записки. Дотук изглежда, че всичко върви във вярната посока. Трябва действително майка ми да се окаже права и да съм последният идиот, ако тръгна да си вадя някакви крайни заключения на базата на толкова незначителна и оскъдна информация. Една игра, особено със сложността на Heroes, може да се провали дори само ако един от стотиците детайли, за които все още нямаме никаква представа се окаже недомислен. Но не мога да скрия въодушевлението си. Признавам, започнах статията заедно с колегата скептичен, все още незапознат из основи с всичко официално и неофициално изнесено като информация. Но установявам, че до момента Nival много трезво се ориентират в това какво от предишните игри да оставят, какво да махнат или да променят. Обузданият стремеж за промени в името на промените, жертва на който падна *New World Computing* и *3DO*, много силно ме впечатлява. Това, което виждам ме връща в онези дни, когато игрите действително бяха събития – не защото се появяваха нарядко, а защото се правеха със сърце. Просто нямам какво повече да добавя.



Завършвайки темата за сраженията, ще кажа, че понякога няма да е достатъчно само да ги печелиш, а и да оцелееш след тях. Продуцентът на играта, Фабрис Камбуна, доверява, че ще се случват неочаквани, рандом събития, които ще я направят още по-завладяваща и интересна. Като потвърждение на думите му идва демонстрацията на изложението в Лайпциг отпреди няколко дни (филмчето на диска), на която след проведената битка между играчи с армиите на Haven и Inferno, в края на която Ангелите успешно зачистват последните остатъци на представителите на Ада, отнякъде долита огромен Spectral Dragon и на свой ред зачиства райските остатъци. Ей на това му викам аз равенство пред бога!

Да се дипломираш

Дипломацията ще играе малка, но интересна роля в **Heroes V**. Няма да бъде възможно да променяш хода на цялостната кампания, избирайки си произволно съюзници, но ще можеш да формираш динамични алианси по време на всяка отделна мисия – колкото и абсурдни да изглеждат те с оглед на историята. Същото ще важи и за готовите сингъл сценарии и рандъм генерираните такива.

Градски расизъм

Може би най-интересната част от официално изнесената информация е тази за расите и градовете. На първо място те ще са шест, пет от които вече познати – едни почти напълно идентични с тези от **Heroes 3**, други с някои разлики, но ясно разпознаваеми под промените. Шестият обаче вещае пълна изненада; авторите твърдят, че ще е съвършено нов и непознат, да видим.

Всяка раса ще е представена от 7 вида създания, респективно – ще са нужни 7 построени специфични сгради за производството им. Отново завой към корените на поредицата – отпада алтернативността. Припомням, в **Heroes 4** трябваше да правиш избор между две същества, като производството на едното изключваше другото (примерно Devil или Bone Dragon). Нещата се връщат в старото им русло, където всичко е ясно фиксирано.

100% сигурните в момента градове са Haven, Inferno и Necropolis. Обявен е и четвъртият, Academy, но засега – без повече подробности за него, освен името.

Тук прави впечатление пълноценното завръщане на Inferno-то, което беше претопено в Necropolis в четвъртата част. Голямо вълнение предизвика и разместването в нивата на някои от единиците. Пресен пример – Вещицата (Wight) от Necropolis-а в **Heroes 3**, която беше едва 3-то ниво, сега вече е предпоследно – 6-то. Или пропадането на Horned Daemon-а на 2-ро в Inferno и изкачването на Pit Fiend-а на 6-то, на мястото на Ефрита, който пък напълно отсъства.

Не можем да пропуснем и факта, че абсолютно всяко същество ще се сдобие не само с нови показатели, но и с минимум по едно уникално умение – точно както в **Heroes 4**. Пълният списък с единиците и техните характеристики можеш да разгледаш в каретата. На мен лично ми бе любопитно да видя, че *Nival* много точно са напипали една от основните слабости на Necropolis, която правеше експлорването на картата с тази раса доста проблематично в началните стадии на играта, а именно – липсата на нисък левъл стрелци - и са взели мерки, давайки възможност за ъпгрейд на Skeleton-те в Skeleton Archer-и. Сега дилемата става друга, разбира се – дали пък Некрото няма да стане твърде силно, отбелязвайки и особено брутални трети юнит на расата. Впрочем, новите единици намекват за доста оригиналност. Сукубата на Инферното, заменила на 4-то ниво безполезния там Horned Daemon, е ултимативното попадение в десятката. Изхвърлянето на Gog-а от играта също не се нуждае от коментар – аплодисменти, *Nival*! Расата не се лишава от единствения си стрелец (то пък един стрелец), защото Сукубата е точно това – стрелец - при това изглежда респектиращо ефективен. От друга страна виждаме, че Хората не са пипнати. Това, че „пиките" вече се казват селяни, или монахът е свещеник, да не те впечатлява. На практика всички единици са си същите – имаме си пиконосец, стрелец, грифон, мечоносец, монах, рицар и ангел. Едва ли някой е изненадан, че расата е останала непокътната – тя просто си беше съвършена.

С това общо взето приключваме този „кратък" обзор, надяваме се да сме ти били полезни и да си научил нещо ново за любимата стратегия. С нетърпение ще очакваме по-нататъшното развитие на нещата и, разбира се – ще имаме грижата да те държим в течение.

MATRIX: PATH OF NEO

На Нео, с любов

Автор: Orlinator

The Matrix Trivia:

– Братята Уашовски са обмисляли да кастнат Леонардо ди Каприо и Уил Смит за ролята на Нео
– Киану Рийвс не използвал каскадьор за сцената в първата матрица, в която бяга по перваза на 34-тия етаж. Оптимист.
– Нео живее в стая 101 – ако си чел Орует сигурно знаеш, че това беше стаята за изтезания на ИнгСоц
– The One е анаграма на Neo

Вероятно още си спомняш Enter the Matrix. Не, грешка – "спомняш" е грешната дума. Вероятно още сънуваш кошмари благодарение на нея – играта, около която посредствено екшънче, което на всичкото отгоре можеше да се похвали с хиляди бъгове, отчайваща бойна система, особено слаба графика, постна история и около четири часа геймплей. Enter the Matrix беше от онези игри, които изглеждат достатъчно добри, за да променят гейминга два дни преди да излязат, и достатъчно лоши, за да те отвратят от него два дни след това.

Така или иначе, сега Shiny ни молят да забравим постната им интерпретация на придобилия култов статут филм на братя Уашовски и да се подготвим за изцяло ново изживяване. Както вече стана шаблонно да се казва в интервюта за гейминг пресата: съвсем различно от това, което вече сте виждали.

Историята

Един от главните недостатъци на Enter the Matrix беше невъзможността да играеш с култовия протагонист Нео. В новото заглавие на "лъскавите" тази грешка е поправена генерално. Студеният Избран™, под твоето вещо ръководство, ще премине през всичките си филмови перипетии, като тук идва и първото по-революционно нововъведение – ще можеш да променяш някои от изборите му, което пък коренно ще променя геймплея и дори евентуалния завършек на играта, който по никакъв начин няма да повтаря този на филма. Цялата история на играта с всичките ѝ нови разклонения, е била щателно прегледана от братя Уашовски, което означава , че няма да има сценарни излагации. Shiny рутинно отбелязват, че имат и правата върху всички останали герои от поредицата, тоест сигурно на даден етап ще видим Лорънс Фишбърн, Кери-Ан Мос и Глория Фостър (която малко поумря, ама да не ставаме буквалисти – бел. ред.). С думи прости – очаква ни преразказ на трите филма за Матрицата с леки вариации, и поне на мен това ми се струва особено адекватно решение с оглед на факта, че промените в сторилайна ще мотивират хардкор феновете да продължават да играят, докато оригиналните бойни сцени от филмите със сигурност ще дадат достатъчно творческа свобода на дизайнерите от Shiny. "Пътят на Нео" ще бъде подправен и с откъси от филмите, включително и такива, които са били отрязани от финалната версия на трилогията.

Нео

Нео, както може би си се досетил от заглавието на статията и написаното в последствие, ще бъде персонажът, около когото ще се върти действието. Същият ще може да развива в себе си способностите, които направиха The Matrix такъв хит в очите на екшън-запалянковците – знае се със сигурност, че ще можеш да избягваш куршуми или пък дори да ги спираш с избраната си ръка. Кадансова и изтъкана от куулнес бойна система също ще присъства, като още не се знае дали от Shiny ще използват недоразумението си от Enter the Matrix или – както искрено се надяваме – ще напишат нещо ново и свежо за целта.

Относно кютека засега се знае със сигурност само за лека заемчица от God of War, а именно – докато развърташ поредното си ефектно комбо, можеш да натиснеш посочен от играта бутон и това ще превърне серията ти в батален празник на смъртта.

С какъв енджин ще тръгне Нео по своя си път?

Видимо – с такъв от ново поколение. Аз останах с изцъклени очи, когато прочетох разкази на очевидци, твърдящи, че когато пресъздавали сцената с многото агенти Смит, Shiny започнали с 50, минали на 150 и в крайна сметка моделирали 1500 клонинга, без това да доведе до редукция на фреймрейта на и без това задъхващия се X-Box. Когато пък поразвиеш уменията си, ще можеш да виждаш Матрицата, което ще води до някакъв незабравим визуален ефект, в който пред твоите очи се отварят скрити обекти, врати и пътища за бягство от иначе невъзможни ситуации.

The Matrix: Path of Neo се очертава като игра с огромен потенциал, но остава въпросът дали той няма да се трансформира в подредена купчинка герои от филм и до нея – една също толкова подредена купчинка бъгове, разбити надежди и сцени, които вече сме гледали.

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

очаквания

средни | големи | зверски

защо очакваме?
Обещаното звучи твърде хубаво, за да е истина.

притеснения
Обещаното звучи твърде хубаво, за да е истина, а и още помним Enter the Matrix.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: FIRAXIS РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: 2K GAMES
ЖАНР: ТРАГЕДИЯ ПЛАТФОРМИ: PC ИЗЛИЗА НА: 15.11.2005 САЙТ: HTTP://WWW.FIRAXISGAMES.COM ЖАНР: ЛЕГЕНДА

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Нашата борба

Автор: Orlinator

Признай си, че идеята да си играеш на император те привлича. Заложено е в кръвта ти. Кръвта на социалното животно, наречено човек, което иска не просто да е най-едрият звяр в пущинака, а и да властва над останалите. Признай, че когато погледнеш телевизора след поредния ден, прекаран в упорито плацикане срещу течението на живота, искаш да си от онези лъскави хорица с костюмите, които подписват договори, преговарят и ти се хилят с още по-лъскавите си усмивки.

А сега си признай, че шансът ти да бъдеш такъв в онзи живот отвън, зад прозорците, е като този на петела от приказката да изяде лъва. Случва се, но само в приказките. Или пък... в игрите. Мдам, единственият начин да държиш реългън или базука е отвъд стъклото на монитора, както и единственият начин да подпишеш мирен договор или пък да бутнеш цивилизацията в пропастта на ядреното унищожение, е като натиснеш бутона на мишката. Но най-странното е, че въпреки вродената си геймърска неспособност да станем любимци на масите, ние продължаваме да си играем. Да натискаме червения бутон в свят, който е толкова крехък, че един токов удар го праща в историята.

Такъв е и светът на Civilization IV. Играта, която ще приласкае мечтите ни във виртуалната си прегръдка и ще ги сбъдне – да седнем в императорския трон, да бъдем над всеки и над всичко, да командваме както и когото си поискаме, а единственото, което да желаем и от което ще се страхуваме – победата! Защото с нея ще дойде и краят на играта. Надявам се да се случи, да стане точно така. Защото, няма какво да се лъжем, Civilization III беше разочароваща – съсметът отново играеше твърде ключова роля, за да го пренебрегнем като фактор. Разни пещерняци взривяваха танкове, а компютърният интелект наподобяваше този на Калигула, когато пратил легионите си в Англия, за да воюват срещу тръстиката.

Civilization III не оправда свръх очакванията – нещо, което поредицата сякаш се задължи да прави още от момента, в който първата част излезе изпод ръцете на Сид Майер и компания. И затова сега, досущ като римските легиони, Firaxis ще трябва да отвоюват територии.

Още при вида на първия скрийншот на младия, но надявам се перспективен гейм драскач му става ясно, че обликът на Цивилизацията се е променил напълно. Двуизмерните карти, малко или много наподобяващи пустата схематичност на "Не се сърди, човече", са отнесени от стихията на прогреса като вербова клонка от торнадо и са заменени от шареннички триизмерни проекции на света, в който ти предстои да се пренесеш. Хубавото тук е, че алтернативната реалност е придобила малко повече детайлност и вече ще можеш с малко въртене на колелцето на мишката да се насладиш отблизо на разрастващите се градове, строящите се заводи и вражите армии, подлежащи на унищожение. Firaxis твърдят, че интерфейсът е подобрен, като дори на един етап играта била доста близко до това да се лиши от сакралния City Screen, но, за радост на лютите фенове, бета-тестерите надали вой, който стигнал чак до небесните палати на разработчиците - и вечното прозорче отново ще краси екраните ни.

За да бъде обаче една игра Играта, под лъскавата триизмерна опаковка трябва да се крие и неустоим геймплей. Да видим как стоят нещата тук. Firaxis явно са теглили една тлъста майна на дъртите бета-тестери, защото иновациите поне засега изглежда напълно променят игралния облик на Цивилизацията. Като начало, можеш да забравиш "безсмъртната" схема с натрупването на маса войски в един титаничен stack, който обикаля по картата и мачка наред. Катапултите и оръдията вече ще нанасят splash damage, което означава, че при всяко едно попадение (не забравяй,

очаквания

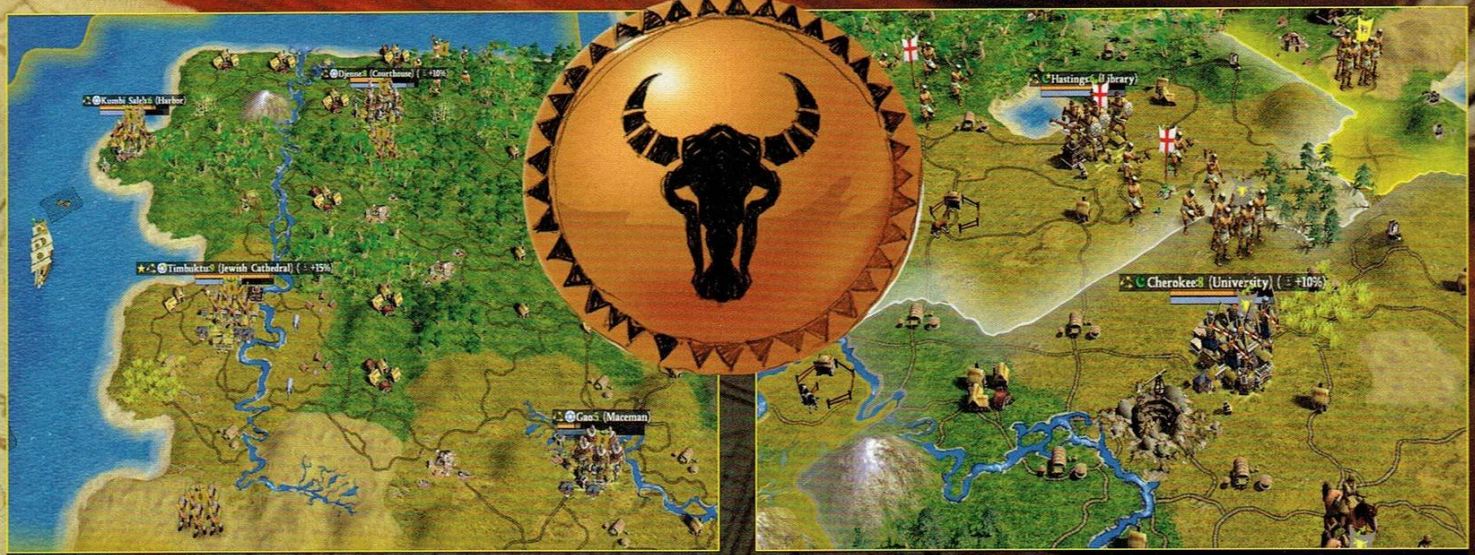
средни | големи | зверски

защо очакваме?

Големите промени предполагат, че Civilization ще завладее поне още едно поколение геймъри.

притеснения

Големите промени предполагат, че Civilization може и да загуби завоюваното поколение геймъри. C'est la vie.



попадение отдалеч) числеността на групата ще намалява, докато не настъпи моментът, в който можеш просто да заметеш остатъците от противника и да се впуснеш в бясна контра-атака.

Религията прави своя (потенциално) успешен дебют в играта, като се предполага, че до нея ще се достига по начин, аналогичен на формите на управление от предните игри, визирам рисърчването на разни неща като комунизъм, фашизъм и т.н. Функцията, която ще изпълнява, също е подобна, с тази разлика, че религията ще се използва и за завладяване на нови територии. Все още няма детайлни подробности как ще става това и дали например е запланован Джихад, но е сигурно, че мисионерите ще могат да покръстват градове и по този начин да ги присъединят към набиращата скорост империя. За радост на всички обаче, те няма да могат да щъкат свободно по картата, а ще трябва да минават само през отворени граници на приятелски страни или през не по-малко отворените задници на военните ти противници. Елиминиран е и стариям проблем със заселниците, които представляваха постоянен тормоз за всяка по-голяма империя в миналото издание, защото компютърът правеше двайсетина и ги изпращаше ексклузивно в твоята империя, така че се налагаше да губиш ценно време да ги избиваш (иначе строяха градове).

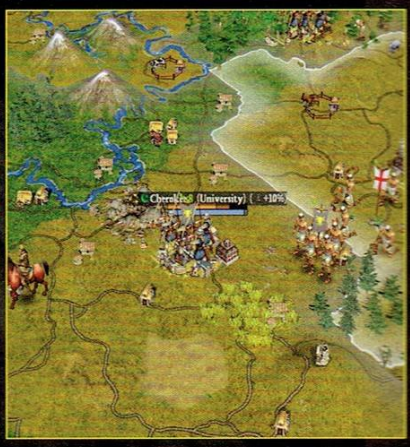
Акцентът няма да бъде върху безкрайната експанзия и, по думите на разработчиците, ще е далеч по-лесно да спечелиш, ако създадеш малка държавица на ключова локация и след това специализираш градовете си в различни области – военна, търговска и т.н. Твърди се също, че типичните за всяко начало скучни моменти като бухане на ферми в равнините и мини по хълмовете, са изчезнали. В новото издание ще трябва да мислиш в перспектива, като за пример се посочва насърчаването на производството на храна в даден град с цел увеличаване на културните му точки и създаването на велики творци (аналогът на прежните велики воини), които ще ти носят значителни облаги.

Променен е и механизмът на производство – така например, ако 39 хода се опитваш да построиш Колизеум и в крайна сметка камбоджанците те изпреварят (с 1 ход, както изискват традициите на каръка), няма да можеш да прехвърлиш натрупаните производствени точки върху някое друго чудо, а ще трябва да започнеш отначало. Не така стоят нещата с единиците, където ако внезапно решиш вместо туземец с брадва да правиш туземец с танк, точките, събрани за оня с брадва ще си останат само и единствено за него, а оня с танка ще трябва да бъде правен от чисто нова пералня и скрап от релси. Това е в случай, че се спреш на ромите, разбира се...

Ключов за Civilization IV ще се явява мултиплейърът, за който – както повелява традицията на ранните превюта – все още информацията е оскъдна и не се знае нито по какъв начин ще се осъществява (през модем, LAN, интернет сървъри), нито по колко човека ще могат да се включат. Но се знае друго. Преди проблем беше фактът, че една нормална мултиплейър сесия продължаваше около 10 часа и се изискваха нерви от желязо, за да направиш що-годе сносно разцъкване. Сега вече е въведена опцията "pit boss" (ще се направя, че съм го чувал от другите игри, в които го има, и които съм играл ли играл...) – в момента, в който трябва да отидеш на работа, излизаш от играта, а когато се върнеш, просто теглиш новата, преконфигурирана от останалите играчи карта, правиш новия си ход и започваш на свой ред да ги чакаш.

И когато чакането свърши, за пореден път ще изкараш скиптъра от мазата, ще сложиш короната, ще се качиш на коня и ще поведеш измръзналите си, но верни до гроб войници към вражеския стан и ще чувстваш полъха на победата, на вечната победа, която е по-силна дори от северния вятър. И вероятно дори няма да се досетиш, че всъщност това е вентилаторът...

Само изчакай до ноември.



ПРОИЗВОДИТЕЛ: DIEZELPOWER **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** DIGITAL JESTERS **ПЛАТФОРМИ:** PC, XBOX, XBOX 360
ЖАНР: ТАКТИЧЕСКИ ШУТЪР **ИЗЛИЗА НА:** ВТОРАТА ЧЕТВЪРТ НА 2006 ГОДИНА **САЙТ:** HTTP://WWW.DIGITALJESTERS.COM/

Dog Tag

Долу наш'те!

Автор: MrAK

Естествено е в месеците след E3 да има бум на очаквания. На Експото се обявяват толкова заглавия, че през целия летен сезон, който и без това е доста постен откъм игри, може да си пишем само превюта за заглавия, които обещават да са „революционни", „една стъпка към бъдещето" и „нещо невиждано досега".

Без да претендира за подобни величави епитети, Dog Tag на разработчиците Diezel Power се посрещна с интерес и може да ни изненада приятно. Става въпрос за тактически шутър от типа на Close Combat: First to Fight или Rainbow Six. Не случайно споменавам CC на първо място. Действието в играта ще се развива за пореден път някъде в Африка, а историята е първото нещо, което накара западните колеги да се опулят. На пръв поглед нищо кой знае колко особено. Ти си лидер на екип от ултра-мега-хипер-супер-дупер яки – както обичат да се изразяват поинфантилните ни колеги от сродни издания – командоси, който е изпратен да спасява някакво подразделение от американски пехотинци в Африка. Интересното става, когато се оказва, че въпросните пехотинци хич не искат да бъдат спасявани, а са дезертирали, решавайки, че им стига толкоз казарма и че животът без пагони, но с използване на старите навици и умения може да им донесе далеч повече облаги. С други думи, за първи път в игра ще се сблъскаме с така любимия отрицателен герой от филмите – бивш морски пехотинец, огорчен от живота, с много и все специални умения и богат арсенал в мазето. Да не говорим, че не си спомням игра, в която да имаш възможност да избиваш членове на гордата хамер-иканска армия, тък били те и бивши такива.

Настрана от това, играта ще си е съвсем нормална тактическа пуцалка със заемки от почти всички познати подобни заглавия. Ще бъдеш началник на екип от четирима души и - също като в Rainbow Six - освен да раздаваш заповеди, ще можеш и да поемеш контрола над всеки един от тях. Ако някой от екипа падне убит, ще можеш да продължиш и без него, като единственото изключение (логично) е за шефа на екипа – неговата смърт ще се онагледява с крещящо неприятен надпис, уведомяващ те, че си се провалил.

DiezelPower се заричат, че околната среда ще е страхотно интерактивна. Почти всеки предмет ще може да се ползва за прикритие. Различните материали ще си имат специфични и реалистични характеристики, плътност и свойства. С други думи – криенето зад кашон не върви. Всяко използване на по-паянтово прикритие ще води до неговото разпарчетосване с няколко куршума, а надценилият здравината му геймър – прощавай за сравнението – ще се окаже един вид по без гащи, удобно хванал се за палците с гръб към противника. Смятам, че ме разбра.

Визуално играта впечатлява! Виделите я западни колеги – макар тя в момента да е в ранен стадий на разработка (готови са около 20%, според разработчиците) – говорят за нея с възхищение. Детайлни текстури, много добра видимост, разкошни ефекти от сорта на дим, мъгла и т.н., а моделите на оръжия, превозни средства и войници са като истински.

Превозни средства, за съжаление, не е предвидено да управляваш. Но все пак ще се сблъскаш с тях – съвсем буквално – тъй като враговете ти ще са облагодетелствани от възможността да използват механични играчки както намерят за добре. Оръжията все още не са обявени, но в демото и на снимките се виждат класическите M16CAR, M60 и един хеликоптер UH-60 Black Hawk.

Освен самостоятелен режим, играта ще поддържа и мулти. Най-интересното, което го касае е, че ще можеш да минеш мисиите в кооперативна игра с приятели. Нещо, което винаги е забавно, както съм установявал от опит.

Това е засега, чакаме повече новини преди втората четвърт на 2006-та година, когато трябва да се появи и самата Dog Tag за PC и Xbox. алко по-късно - и за Xbox 360.

очаквания

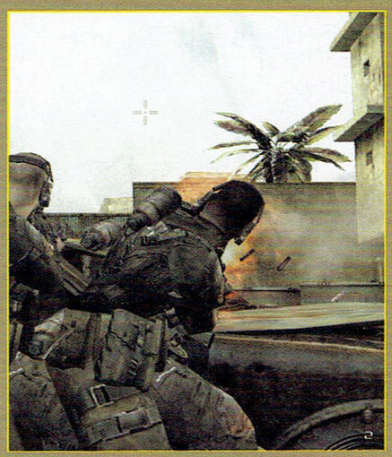
средни — големи — зверски

защо очакваме?

Искаме да се отстреляме по американски морски пехотинци.

притеснения

Отново това, което я застрашава е баланса между стратегия и екшън.



Phantasy Star Universe

SEGA, RPG, Phantasy Star, PC – да го кажем с думи прости – Най-накрая слънце да огрее и кучия г*з

Автор: Корасha

Преди много години в една далечна галактика...

Само че не тази на Лукас. Та, в нея имало едно малко студио, пръкнало се под крилото на едно доста по-голямо такова. Малкото се казвало *SonicTeam*, а голямото – *SEGA*. Години наред дълбоки и разтърсващи събития в развитието на *SEGA* белязваха значителни и чести промени в политиката им – спрямо конзолния хардуер, спрямо третите разработчици, спрямо управленския състав и най-вече – спрямо PC платформата. Днес, годината е 2005-та, а ние сме свидетели на поврат в историята и стратегията на *SEGA* изобщо. Една от най-ревниво пазените, свещени за тях конзолни земи ще се пренесе на PC. **Phantasy Star** за SEGA феновете е това, което **Final Fantasy** беше в онези дни за NES/Famicom маниаците, или **Fallout** за PC играчите, а именно – Култ! Необходимата, препоръчваната, правилната игра. **Phantasy Star** представи една съвсем нова и оригинална по онова време вселена в буквалния смисъл на думата. Макар и изградена върху познати до болка днес елементи на геймплея, за прохождащия тогава жанр на визуалното RPG, играта си беше революционна и събра под знамената си орди от фенове. За разлика от традиционните, най-често ситуирани в средновековна атмосфера съвременни ролеви заглавия, **PS** ни отвежда в един свят на планети, звезди и галактики. По типичния само за японците невероятно умел начин *SonicTeam* обединяват стандартните rpg елементи и канони, характерни за японската школа, с един чисто научно-фантастичен свят и сюжет.

Казаното до момента би трябвало да даде светлина по въпроса защо обявяването на нова **Phantasy Star** игра за PC и PS 2 провокира моя и на милиони фенове интерес така, както косъм в супата провокира изтънчен сноб. Лудница, братче. Истерия! Ще падат глави, казвам ти. Особено ако играта не бъде това, което всички очакваме, но засега такива опасения няма.

Новото лице назаем

В своеобразната история създателите на играта се стараят да направят достатъчно препратки и обединения с предишните части на играта, излизали навремето за *Sega Dreamcast* и *Sega Genesis*, така че тепърва слъсквацият се с вселената геймър да не се чувства като риба на сухо. Главният герой – Итън Уабър - скочил с главата напред в приключение с щемпъл „ГОЛЕМИ НЕПРИЯТНОСТИ, не припарвай!", в търсене на изчезналата си при неприятен инцидент сестра. Този път, в името на сюжета, играта ще предостави разнообразието на три от планетите си в системата Гурхал. По пътя си ще срещнем редица колоритни персонажи, някои от които ще се присъединят към нас в търсенето. В демото, представено на тазгодишното E3, се видяха и част от различните heavy и light атаки, някои от магиите и enchanted атаките, с които ще разполагат героите, както и различни комбинации от тях. Бойната система е походова, цикълно ориентирана – както при повечето японски ролеви заглавия. Всеки герой разполага със свои уникални умения и всяка битка или специфичен куест ще му носи възможност за трупане на опит и развитие на същите. Визуално играта се отличава с доста приличен енджин, като в това отношение PC версията ще превъзхожда тази за PS2. Все пак, на по-претенциозните цялостната визия ще им се стори... най-малкото странна. От *SEGA* обещават и доста солидна online поддръжка с различни режими на игра, сред които: кооперативен, кооперативно-групов и др. За съжаление, точно това не бе показано на E3 тази година, но хардкор конзолните играчи знаят, че *SEGA* не се посрамват, когато става дума за това. Това не е първото официално дебютиране на **Phantasy Star** Вселената на PC – **PSO: Blue Burst** стартира като MMORPG в Китай преди около година и на базата на успеха в момента се очаква и англоезична версия за останалия пазар, както и порт на оригиналните **Phantasy Star – Online Episode I & II.**

Бих казал, остава ни само да очакваме. Да очакваме много от тази игра; лично аз съм оптимист за това.

очаквания

средни | големи | зверски

защо очакваме?

Това е Phanatsy Star, копеле! Няма нужда от друга причина. Добавяме факта, че е и първото пълнокръвно появяване на чисто нова част (в буквалния смисъл) за PC платформа.

притеснения

Засега никакви. Освен, това, че масовият PC геймър, надали ще знае що е Phanatsy Star, ако никога не е играл някоя от предните игри за конзоли.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: EA – LA (PACIFIC) РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ELECTRONIC ARTS ПЛАТФОРМИ: PC
ЖАНР: RTSTRATEGY-RPG ИЗЛИЗА НА: РАННАТА 2006 Г. САЙТ: HTTP://BFME2.EA.COM/

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

Елфи и джуджета разказват играта на Саурон... отново

Автор: Корасна

Наскоро колеги в една щатска медия - *Ню Йорк Таймс*, ако трябва да сме точни – заявиха твърдо: оригиналността е мъртва в *EA*! Само за тази година гигантът изкарва на пазара 26 заглавия, от които обаче – забележете! – само едно не е някакво продължение. Изключвайки от списъка разните му там **PGA Tour Golf** бъзикни, 16-ият вече поред **NFL Footbal**, **John Madden** и прочие, все пак има еднодве неща в каталога на *EA*, които си струва да се споменат. Едно от тях – макар информацията да се базира повече на маркетингови обещания – ще представя на вниманието ти.

Наскоро Лосанджелиският клон на *EA* обяви, че е в доста напреднал стадий разработката на крайно успешната реалновремева стратегия от миналата година **LOTR: The Battle For Middle-Earth**.

Отново ще поведем битка срещу пълчищата на Саурон, но този път ще погледнем на конфликта от друг ъгъл. Както Толкин е загатнал в "Завръщането на краля", по времето на войната с Рохан и Гондор, Саурон е водил битка и на друг фронт.

А именно - за северната част на Средната земя, където ордите му като приливна вълна се сблъскват и разбиват в непреклонната твърдост на джуджета и елфи. Така че в самостоятелната кампания този път предстои да обединим армиите на **Елфите** и **Джуджетата**. Сюжетната линия ще позволява да се намесваме - пряко или косвено – в сценария на други, вече водени в първата част на играта, битки. За пример се дават епичните касапници при Шлемово Усое и Минас Тирит.

В кампанията ще бъдат представени и нови местности и игрови терени като Сивите планини, Еребор, Есгарот, а също така Железните планини и Мините на джуджетата. За масовите батални сцени и междинни подмисии *EA* споделят, че са предвидили и произволно генерирани терени – долини, поля, отделни малки селища и, разбира се – отново Минас Моргул.

Нововъведения

Едно от нещата, на които играта ще разчита за привличането на още фенове, е възможността да атакувате и отбранявате цялата Средна Земя с приятели онлайн. На практика се очаква цялата, иначе самостоятелна кампания да може да се изиграе от край до край и в кооперативен режим.

Друг съществен нов елемент, който се представя за първи път в тази игрална вселена, е опцията за създаване на собствен герой. В допълнение към 34-те оригинални героя, ще можем да генерираме свои собствени, като сами ще настройваме и определяме уменията им, изображенията, оръжията и дори репликите. При вдигане на ниво ще избираме кои от уменията да подобрим или добавим. Елф Лорд, Магьосник, Тролски атаман? Изборът е на играча. Героите ще могат да се ползват както в кампанията, така и в онлайн игра. Разработчиците обявяват също, че магиите, с които ще могат да боравят те, са се удвоили спрямо първата **BFME**. Впрочем любопитна новинка, свързана с героите, а и фабулата като цяло, е потвърденото от *EA* участие на Том Бомбадил като персонаж в играта, при това – пряко замесен в основната сюжетна линия. Определено добра идея – липсата на този може би най-колоритен типаж на Толкин беше един от недостатъците на филма.

Най-тлъста порция герои получават елфите. На тяхна страна ще видим Арвен, Халдир, Елронд, Леголас, Глорфиндел, Галадриел и крал Трандуил – бащата на Леголас Зеленолист.

Хората със сигурност ще разчитат на Теоден и Фарамир, а по всяка вероятност и на Гандалф и Арагорн. Джуджетата ще бъдат водени от Крал Даин, предпола-

очаквания

средни — големи — зверски

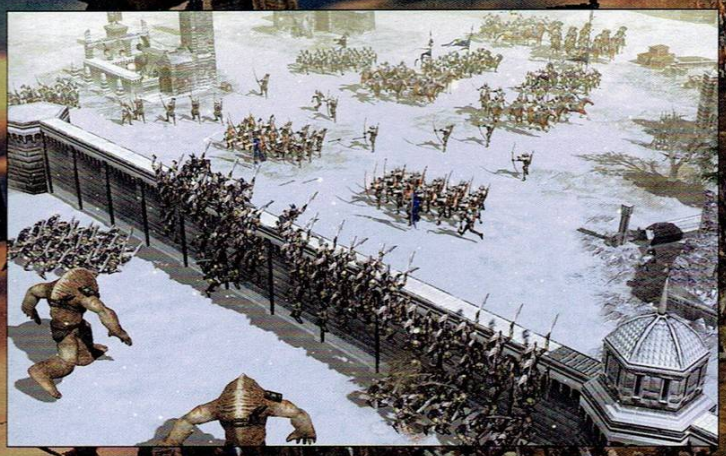
защо очакваме?

BFME2 се очертава да е всичко това, което BFME не беше, въпреки обещанията.

притеснения

1. Сега също се сипят обещания „на богато"
2. Системните изисквания.
3. Пускането на съществена част от основния креативен екип на EA – Pacific.

EA са дали C&C - Red Alert франчайза, на "неназован странчен разработчик", който работи върху Red Alert 3..



га се, че ще се появи и Гимли. От своя страна силите на Саурон ще извадят насреща, в Мордор – Устата на Саурон, Готмог и всичките девет Черни ездача, а в Айсенгард – Саруман, Грима Змийският език, Шарку и боса на УрукХаите – орка Лурц.

Гоблините са представени като изцяло отделна раса. Техен лидер и герой е Кралят на Гоблините – тлъст и претенциозен тип, яздещ огромен скорпион.

В играта ще видим и някои от едрокалибрените „тежки оръжия" на двете враждуващи страни, като дракона Драгот и Октоподобния сладур, който се появява в „Задругата на Пръстена" пред вратите на Мория.

Продължавайки нататък с нововъведенията, установяваме, че най-накрая май ще дочакаме и дълго лелеяната, но не видяла досега бял свят в **BFME** система за интелигентно бойно формиране и управление на войските. На теория, Intelligent Formation System (IFS) ще има грижата за автоматичното адекватно реагиране и построяване на вашите войски по групи, предоставяйки наред с това и визуална информация – дори по време на движение на войските. С по-прости думи това означава следното: пиконосците автоматично ще защитават Стрелците, които от своя страна автоматично се грижат до Требушетите да не припарват врази, Кавалерията ще се организира автоматично за отбрана на фланговете и т.н. *EA* са преценили, че лимитът на бойците в ротите е незадоволителен, затова вдигат границата на 15 единици в рота. Или поне такива са им намеренията. Нека обаче запазим известна доза скептицизъм: в типично свой стил и в преследване на сроковете, *EA* са скопили не една иначе добра идея. Точно като такава звучи и въвеждането за пръв път в компютърна игра, доколкото ми е известно поне, на т.нар. *флангова атака*. Фланговите атаки са тактически елемент, който ще носи на играча допълнителни бонуси по време на битка, ако успее да заобиколи и обсади враговете, без да го усетят. Промени ще има и в застрояването и микроикономиката. Вместо да сме ограничени от условието, че крепостите и лагерите могат да се строят само на строго определени локации, *EA* обещават да ни дадат пълен контрол върху изграждането им върху всяко възможно място на картата. Добавена е и възможност за строеж на стени за защита.

Технически погледнато, за тази четвърта ревизия на Generals енджина, а и от чисто игрови аспект, е особено интересна появата на детайлни и обширни водни площи, а наред с тях – и кораби. Дотук *EA* са анонсирали само 2 класа кораби – Елфски бойни кораби и транспортни.

Допълнително, част от сюжетно свързаните терени и локации в играта ще са Графството, Бри, Лотлориен, Мраколес и Дол Гулдур.

Визия

Графично играта е претърпяла поредното полиране и изтупване на енджина, което разбира се е повод за мрачни погледи и псувни под мустак от страна на PC геймъра, освен ако не притежава достатъчно мощна машина.

Климатичната-партикъл система изглежда по-добре от всякога. Заледените езера са щедро покрити със спекулар мапове, придаващи им наистина автентичен вид. Водните площи, както и в задаващия се **Age Of Empire 3** на *Microsoft*, са минали изцяло на шейдъри от последно поколение.

Това, общо взето, е есенцията от информацията, която *EA* пуснаха напоследък за **BFME 2**. По всичко личи, че компанията здраво е захапала франчайза и има намерение да го изцеди докрай. Единственото ново заглавие в каталога на гиганта – както стана дума по-горе – носи името **Lord Of the Rings – Tactics**. За него все още е известно твърде малко, но се знае, че геймплеят силно ще наподобява този на конзолния шедьовър на *Square-Enix* от преди няколко години– **Final Fantasy Tactics**. Става дума за походова ролева игра в света на Властелина на Пръстените. Най-фрапиращата информация за нея отново е за сметка на PC геймъра – заглавието ще се появи *само* за новата преносима конзола на Sony – PSP. И двете игри се очакват в ранната 2006-та.

Дали *EA* ще успеят да преодолеят обзелото ги напоследък осезаемо буксуване в клишета и стандартни маркетингови и игрови схеми? Предстои да видим. Да се надяваме, че ще успеят.

Тук скромният и принципно малко скептичен автор на горните словоизлияния е силно изкушен да се впусне в анализ и предположения за изхода от задаващата се битка в сектора на RTS и RTS/RPG хибридните игри между **Battle For Middle-Earth 2** и вече очертаващите се на хоризонта колоси като **Star Wars: Empire At War** и **Age Of Empires 3**, но главният редактор го гледа с леден поглед и май на нашего брата ще му се наложи да приключва със статията.

Надявам се да съм ви доставил няколко приятни и надъхващи реда за четене и до нови срещи, драги читатели.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: STRANGELITE РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: EMPIRE INTERACTIVE ПЛАТФОРМИ: PC
ЖАНР: FPS ПОЗИЦИЯ НА: СЕПТЕМВРИ 2005 САЙТ: HTTP://WWW.STARSHIPTROOPERS-GAME.COM/

Starship Troopers

Нека изтребването на хлебарки започне - сега!

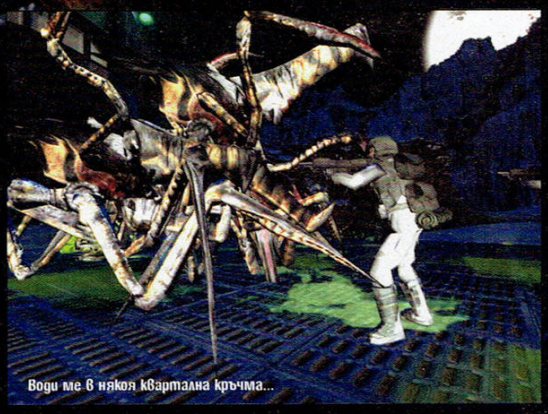
Автор: doomy

„3 звездни Рейнджъри" на Пол Верховен - филм, видял бял свят през 1997 г. и създаден по едноименния роман на Робърт Хайнлайн, е просто златна мина за разработчиците на игри и е изумително, че до момента от жилката е извлечена единствено крайно недоразбраната стратегия, лансирана преди цели 5 години. Правилната концепцията, играчът да бъде поставен в кожата на редови войник на Федерацията, изправен пред масите от арахниди, е толкова проста и ясна, че чак да им се чуди човек на *Strangelite* за закъснялата ѝ разработка.

Играта ще ни пренесе 5 години след действието в игралния филм. Ще бъдем част от елитния отряд, воден от Капитан Джони Рико (героят на Кастър Ван Дийн), който вече е един от най-уважаваните военни и основна фигура във войната с арахнидите. Под негово ръководство ще започнем като обикновен редник и постепенно ще трупаме нашивки по униформата си. Войната с извънземните вече е достигнала епохални размери, като действието постоянно ще ни пренася през множество различни планети, една от които, разбира се, ще бъде Клендату – родината на буболечките.

Жанрово, **Starship Troopers** е екшън-ориентиран FPS с леки тактически елементи. Соло-кампанията ще бъде сравнително линейна и разделена на 12 глави, а битките ще се водят както по повърхността на планетите, така и на закрито – във военни бази или пещерите на арахнидите. Мисиите ще варират от щурмове на вражески планети до защита на укрепления, към които приждат хиляди буболечки. Говорейки за самите арахниди, те ще бъдат три основни типа, познати ни от филма: *бойци* (най-често срещаната разновидност), *хвърчати* (разчитащи на изненадата и бързата си скорост) и *танкери* (огромни брямбароподобни създания, бълващи огън и придвижващи се под повърхността). С напредването в играта и приближаването до родната планета на арахнидите, те ще стават все по-силни и интелигентни. Така например, обикновеният боец, който има зелена украса и се мята през глава към вас, на по-късен етап ще придобие тигров оттенък на корубата и ще започне да комуникира с останалите си приятелчета, опитвайки се заедно да заобикалят отряда ви по фланговете, правейки задачата ви в пъти по-трудна.

Много бъгава таз игра бре!


Води ме в някоя квартална кръчма...

Оръжията също са стандартни и добре познати от кинолентата. Най-често използваните ще бъдат щурмовият автомат и помпата, въпреки че се очакват и няколко "експериментални" оръжия, повечето от които засега се пазят в тайна. Механиката по комуникирането с останалите членове на отряда също не е известна на този етап, но в интервю разработчиците споменават, че тя няма да натоварва излишно играча и ще се състои от няколко прости команди, които съотборниците ви да изпълняват.

Наличният видеоматериал към играта, част от който можеш да видиш и на дисковете към списанието, показва, че е обърнато внимание не толкова на детайлността, колкото на масовостта. С други думи, противниците ви няма да изглеждат като финалисти в конкурс по 3D моделиране, но за сметка на това енджинът ще поддържа над 300 юнита в полезрението, без това да представлява особена тежест за машината. Теренът и текстурите са сравнително постни, но на видеото се вижда единствено пустинна планета, тъй че това не може да е база за сравнение. Движението на противниците обаче наистина радва окото. Просто задължително е да видите как свален от барикадата войник на Федерацията бива забоден върху щипките на един арахнид и заметнат назад към останалите нападатели, които го разкъсват на парчета и дори спорят за парчетата. Музиката, или поне тази, която звучи по време на филмчетата, е взета директно от филма, което със сигурност е за добро и ще подсили допълнително атмосферата.

Нещата, които будят притеснения, са главно на ниво изисквания и изкуствен интелект. 300 юнита в един екран не са никак малко, така че ще трябва доста да се поработи, за да не се осакатява играта визуално. Но при всички положения има предпоставки за един чудесен екшън, който ще се хареса на феновете на филма, а и не само на тях, разбира се. Новината за разработката на заглавието дойде крайно неочаквано и единствено може да се надяваме, че производителите са работили усърдно през времето, когато към проекта не е бил насочен медийният интерес и най-накрая ще видим качествен продукт по този толкова симпатичен и най-важното – наситен с потенциал франчайз. А и едно е ясно – бъгове ще има, просто за разлика от други заглавия, тук ще имаме честта да ги избиваме.

очаквания

средни | големи | зверски

защо очакваме?

Правилният начин за пренасяне на филмовата атмосфера – първо лице, наситен екшън, леки тактически приоми и опростен геймплей

притеснения

Вечното притеснение – реализацията

Интересни факти, свързани с филма:

- Пол Верховен признава, че не е добре запознат с книгата, тъй като колкото и пъти да я зачитал, винаги му писвала към средата
- Реакциите на актьорите при близките им срещи с арахнидите всъщност са предизвикани от самия Верховен, който се вживявал като арахнид, за да спести пари от костюми.
- Кастър Ван Дийн чупи 3 ребра при заснемането на сцената, в която еднолично се разправя с огромния танкер
- Същност филмът има и продължение, озаглавено **Hero of the Federation**, но всеки, имал "честта" да го гледа, ще разбере защо избягвам споменаването му. Останалите – по-добре не питайте...

ПРОИЗВОДИТЕЛ: REMEDY **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** REMEDY **ПЛАТФОРМИ:** PC, PS3, X-BOX360
ЖАНР: ACTION/ADVENTURE/PSYCHO-THRILLER **ИЗЛИЗА НА:** 2006 Г. **САЙТ:** HTTP://WWW.ALANWAKE.COM

Alan Wake

Remedy готвят за пореден път да докажат, че в PC гейминга не само има хляб, ами че към него идват и кюфтета

Автор: Корасha

Повечето посетители на тазгодишното E3, очакваха анонс на **Max Payne 3**. Вместо това *Remedy* обявиха нов франчайз и нова геймплейна формула.

Първо, главният герой, Алан Уейк, е обикновен американец, драскач на булевардни романчета, попаднал на неподходящо място, по неподходящ начин в неподходящо време. В интервю, водещият дизайнер Петри Ярвилехто и човекът-история, Сам Лейк (отговорен пряко за съществуването на Макс Пейн) споделят любопитни неща за източниците си на вдъхновение за новото им отроче. Тежката психо-трилър атмосфера и идеята на играта като цяло е провокирана основно от кинематографичната изродия на Дейвид Линч – сериалът „Туин Пийкс". Повествователният подход и литературните елементи при писането на историята пък силно залитат към „Торба с кости" на Кинг. Действието ще се развие в безличното градче – каквото е Туин Пийкс – Брайт Фолс. Уейк, който страда от инсомния (безсъние) и в редките случаи, когато успява да заспи, е измъчван от ужасни кошмари или, в най-добрия случай – от странни сънища, е подтикнат от определени случки и дреболии, които забелязва в сънищата си, да замине за въпросното градче. *„И там с него започва да се случва онова, което предстои да видите, когато играта излезе"*, лаконично заключава Сам Лейк.

Петри Ярвилехто споделя, че макар и съдържайки достатъчно екшън-елементи в стил Макс Пейн, основният акцент ще падне върху изследването, търсенето и научаването на разни неща – части от общата картина. По този начин, казва той, целим да наблегнем повече (отколкото в **Max Payne**) на приключенския елемент - без в никакъв случай да губим от поглед чистия екшън и съспенса. Ярвилехто казва и още нещо много любопитно – шофирането между определени локации в бъдещия игрален свят ще е интегрална част от геймплея. *„Това за нас е като сбъдната мечта* – допълва той. – *„Нещо, което много искахме, но така и не успяхме да реализираме в Max Payne.* Не става ясно дали по време на тези шофирания ще се случва нещо, ще има ли преследвания с коли по тесни планински маршрути например или някакви други подобни геймплейни решения, но предвид патоса, с който говори създателя, можем да очакваме всичко.

Основен градивен компонент за цялостната атмосфера ще е климатът. Мъгла, дъжд и слънце, ден и нощ – всичко в услуга на по-плътното възприемане на света и сюжета. Стимулирайки или подтискайки черния, чисто фобичен привкус на играта, когато е нужно. Богатият диалог и озвучаването на персонажите от професионални актьори ще доизградят усещанията на играча. Дори повече, отколкото беше в **Max Payne**.

Интересен елемент от механиката на геймплея е добре балансираната комбинация между свобода на действие и експлорация и строго фиксирания напредък чрез сюжетната линия. Казано иначе – ще имаме пълна свобода да отидем където пожелаем и изучаваме каквото ни хрумне, но от друга страна историята и напредъкът ни играта ще са затворени в тесни сюжетни рамки. Как точно пичовете ще направят така, че хем да ни бъде спестено излишното и изнервящо лутане, хем да не се чувстваме ограничени от невидими прегради или двайсетинасантиметрови непреодолими преградки е загадка. Е, отговорът всъщност е ясен, нарича се добър левъл дизайн – остава да видим дали наистина ще е такъв. *„Това за нас е огромно предизвикателство* – казва Ярвилехто и добавя със смях. - *Но предизвикателствата са нещото, което ние с удоволствие посрещаме."*

Вглеждайки се от технологична перспектива, установяваме, че играта ще ползва собствен графичен енджин, разработен от нулата. Решението на *Remedy* се корени във факта, че графичната платформа на **Max Payne** не е оптимизирана за използване на мулти-ядрена и многопроцесорна технология – както ще са нещата при новите конзоли на *Microsoft* и *Sony*. Благодарение на енджина, дизайнерите ще имат свободата да добавят към игровата атмосфера всички така необходими за най-въздействащото ѝ пресъздаване светлинни ефекти и игри със сенките. Физиката ще бъде оставена в ръцете на вездесъщия Havoc 2.

Енджинът е разработван да използва в максимална степен както реалните възможности на X-Box360 – което не е чак толкова трудно с оглед на това, че конзолата на практика ще е един свръхмощен компютър – но и тези на PS3.

Заглавието ще ни връхлети през 2006. Надяваме се чакането и инвестицията в нов хардуер или нова платформа, била тя и конзолна, да си струва.

очаквания

средни — големи — зверски

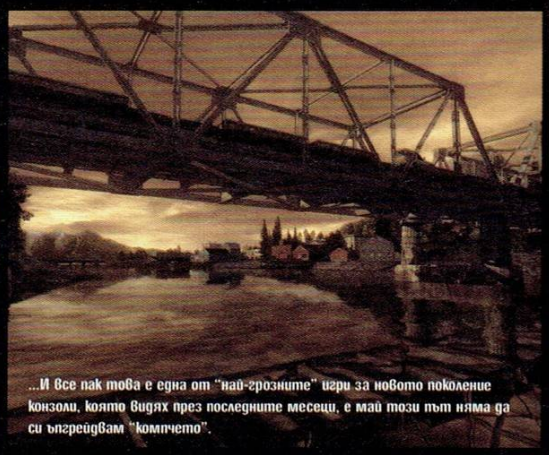
защо очакваме?

Remedy отново предявяват сериозни атестации с желанието си да предефинират всеки от изброените жанрове, и да покажат, че го могат по-добре от всякога.

притеснения

Засега няма. Може би освен системните изисквания за PC версията, но това все пак е относително понятие. :)

Коментарчета от другарят дизайнер:
За фона на тази статия са използвани необработвани скрийншоти от играта. Е бих цитирал - "Графиката беспорно е фаноманална"...



...И все пак това е една от "най-грозните" игри за новото поколение конзоли, която видях през последните месеци, е май този път няма да си ъпгрейдвам "компчето".

Автор: Duffer

Eclipse: HL2 Mod

Феноменалният мод **Eclipse** – дело на група студенти от Guildhall (програма за обучение на гейм-дизайнери) – напълно заслужено е една от най-нашумелите напоследък „тотални конверсии.

Създаден само за 5 месеца и представляващ де факто един вид „дипломна" работа в края на курса, **Eclipse** е меко казано впечатляваща модификация, базираща се на невероятния Source еднжин на **Half Life 2**. Той представлява кратък търд пърсън екшън ъдвенчър, предназначен само за самостоятелна игра, в който играча поема ролята на младата магьосница Вайълет. В **Eclipse** оръжия практически липсват – героинята разчита само на телекинетичните си способности за сражения с враговете (грозни, оркоподобни същества), като за целта може да манипулира различни предмети от околната среда – скали, дънери, гигантски гъби буквално размазвайки нещастните гадини под и между тях. На по-късен етап в играта Вайълет се сдобива със специален ъпгрейд на магическите си способности, позволяващ й да призовава огромни огнени кълба, които да запраща по враговете си.

Левъл дизайнът в **Eclipse** е уникален и няма нищо общо със сивата ърбън атмосфера на оригиналния **Half Life 2**. Auild-Heaven (страната в която се развива действието) е прекрасен, класически фентъзи свят, създаден с много въображение, населен със странни зверове, пълен с мрачни гори и тайнствени руини.

Модът, въпреки че е екстремално кратък (изиграва се за около час) има дори и собствена история: като дете Вайълет е била разделена от баща си и сега, след години тя се завръща сред руините на фамилния си дом, търсейки знаци, които да я насочат по следите на отдавна изгубения й я родител.

Освен, че забавлява зверски добре, **Eclipse** повдига много и въпроси, като например: Какво всъщност ли би могла да преставлява Source базираната игра на *Valve*, ако студиото не се беше ограничило в скованите рамки на един установен вече франчайз? Ако беше решило да експериментира с нещо наистина ново, а не да работи върху поредния ъпгрейдван гейм сикъл...

Интересното около този мод е и друго – той беше показан на тазгодишното E3, където предизвика доста голям интерес. В крайна сметка, групата студенти, стоящи зад него, се сдоби с външен спонсор и сформира собствено студио за разработка (*CelTech Studios*) - идеален пример за това как днес модинга е идеален трамплин за хилядите млади таланти, търсещи поле за изява, желаещи посредством създаваните от тях модове да съобщят на света кои са и какво умеят или просто да се отдадат на свободно експериментаторство, без ограниченията на консервативни публишъри, или изисквания за пазарна възвращаемост.

Палци горе!

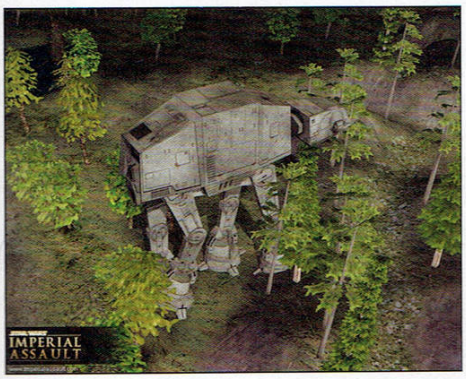
Автор: Kopacha

Третата си ревизия може би най-популярният и отворен за промени понастоящем енджин - ***Sage*** на *Westwood/EA* (използван за създаването на миналогодишната **LOTR: The Battle For Middle Earth**, а в най-новия си вид ще задвижва и **LOTR: Battle For Middle Eart II**), е пренаписан почти от нулата, за да поддържа по-големи терени и най-актуални визуални ефекти и поддръжки. Сега ще ви запознаем с 2 бъдещи мода, които са базирани на него.

Imperial Assault (версия 0.82)

Разработван от ентусиасти и фенове на **Star Wars** и **Generals**, и базиран на **Zero Hour, Imperial Assault** ни пренася по време на събитията от епизоди IV, V и VI. Създателите му са представили двете основни фракции в конфликта – Бунтовническият алианс и Галактическата империя, като във финалния му вид ще присъстват и Търговската федерация и Армията на републиката. Всяка фракция ще съдържа три уникални вида Генерали – по начина, по който бяха представени във **Zero Hour**. Въздушните сили са фундаментална част от играта – TIE Fighter-и, X-Wing, Y-Wing, Y-Bomber, Clone Fighter и други.

За годината, през която се разработва **Imperial Assault** е все още в алфа стадий, но всяка следваща версия представя все повече и повече подобрения, нововъдения и поправки. Макар и актуалната – 0.82 версия все още да е изпълнена с проблеми, модът е играем при това – сносно. Фундаменталните разлики, чрез които авторите се опитват да избягат от основната **Generals** формула са доста. За пример Бунтовниците нямат един строителен юнит за всичко. В базата можете да строите building, repair и worker дроиди, който да извършват дейностите, за които са предназначени. Тежките земни атакуващи машини са богато представени и дори в настоящия си вид могат да утолят жаждата на всеки Star



КУПИ пакета "Инсталирай сам" до 30.09.2005 и получи подарък "Empire Earth II"

Открий ново измерение на геймплея в Интернет с

бТк ADSL

С БТК ADSL "Инсталирай сам" получаваш:

- Високоскоростен международен и локален Интернет през телефонната си линия;
- Без инсталационна такса;
- Сигурна и надеждна връзка;
- Възможност да ползваш телефона си, докато сърфираш.

Включи се на 0800 100* В центровете на БТК или в партньорската мрежа.

Ако клиентът не желае да получи промоционния подарък "Empire Earth II", той/тя може да заяви подарък-заместител тениска с логото на БТК. Пълните правила на промоцията ще намерите на www.btc.bg

ЗА ДОМАШНИ АБОНАТИ

БТК ADSL 512 Сърф за 30 лева месечно

БТК ADSL 256 Безкрай за 39 лева месечно

ЗА БИЗНЕС АБОНАТИ

BTC ADSL 256 BIZ за 60 лева месечно

BTC ADSL 512 BIZ за 85 лева месечно

BTC ADSL 1024 MEGABIZ за 150 лева месечно

*Възможни са ограничения. Цените са без ДДС.

www.btc.bg

бТк

Wars commander wannabe. И двете фракции разбира се имат супер-оръжия – за Бунтовниците това е Стационарната Йонна Артилерия, а за Империята остава Супер-лазерът „Хамърблоу" – много подобен на Particle Cannon на USA фракцията от оригиналния **Generals**. Авторите са обещали редица ъпгрейди и надстройки на различните класове единици – както при пехотата и земните машини, така и при въздушните – които до голяма степен задълбочават стратегическия облик на геймплея. В интерфейсно отношение, глобални промени спрямо **Zero Hour** не са правени, но има някои интересни нещица в менютата преди старт на играта – опции като antialiasing, frames decap switch – премахващ кадровото ограничение, ако машината ви е способна да се справи и др.

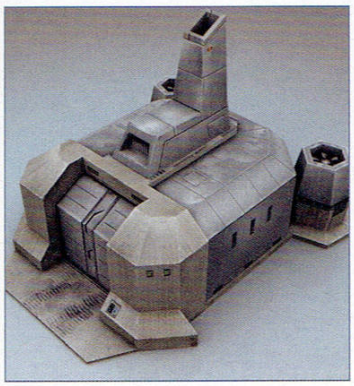
В заключение – ако нямате какво да играете, можете да пробвате тази последна версия на **Imperial Assault,** която макар и нелишена тук-там от проблеми все пак предлага едно алтернативно и доста стойностно игрово преживяване.

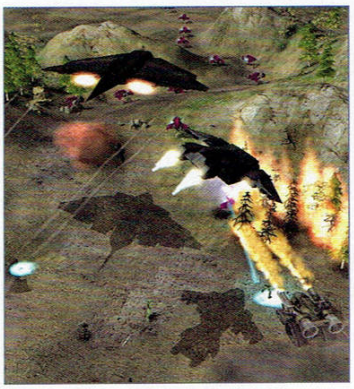
При всички случаи ще наблюдаваме с интерес как се развиват нещата с този толкова обещаващ мод и с нетърпение ще очакваме финалната му версия.

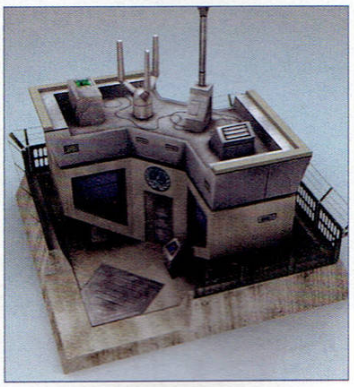
HALOGen
(Real Time Strategy Evolved !)

Не това не е Halo 3. Нито *Bungie* са решили да използват Halo-франчайза, за да направят реалновремева стратегия. Това е един от най-обещаващите във визуално отношение фенски модове, стъпил върху **C&C Generals: Zero Hour**. Макар все още далеч от окончателно завършване, дори в настоящия си вид HALOgen обещава да превърне всеки HALO и Generals фен – в свой фен. Въпросната модификация пресъздава събитията в света на HALO, но обхващащи периода преди битката на самия пръстен. Авторите обещават в сюжетната линия да бъде застъпено, формирането на Спартанските отряди, към които Старши Сержанта принадлежи и унищожението на Земните колонии от ударните сили на Съглашението.

Освен всички познати части от двете игри, ще бъдат представени и доста нови. От страната на UNSC (Земното командване), ще можем да боравим със Spartans, Rifle Soldiers,Rocket Soldiers и др. На разположение на играча ще е разбира се легендарният Warthog във всичките му модификации, които ще се появят като ъпгрейд за него, Scorpion танка, M-1207 Firefly – огнепръскащ танк и др. Съглашението ще борави със своите Banshees, Phantoms, Wraiths и др. познати ни от игрите и новелите чудесни машинки за унищожение. Все още без обявена крайна дата на излизане модът предизвика истински фурор в средите на геймърите. Вече всички го очакваме с нетърпение.







ПРОИЗВОДИТЕЛ: SURREAL SOFTWARE
РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: MIDWAY
ЖАНР: ЕКШЪН-ХОРЪР
ПЛАТФОРМИ: PC, PS2, XBOX
БРОЙ ДИСКОВЕ: 1 DVD
САЙТ: HTTP://SUFFERINGTIESTHATBIND.COM/

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

THE SUFFERING
TIES THAT BIND

Автор: Caleb

Не се страхувай. Страдай!

Ужасът... ужасът е за лигльовци.

Ужасът от пропълзелите в стаята ти нощни сенки, превръщащи купчината с дрехи върху стола в прегърбен, космат силует, в чиито очи-копчета танцуват отблясъците на уличната лампа.

Ужасът на мрачната тиха уличка в крайния квартал, по чийто паваж стъпките ти отекват неприятно шумно, а черните, мъртви очи на прозорците, вдъл-бани в раздраната мазилка на бетонните лица, те наблюдават... с очакване.

Ужасът на поредната безумна холивудска продукция, опакован надлежно в лъскава кутийка и събран в осемте гигабайта на взето под наем DVD, който с истерични DTS вопли се опитва да изтръгне страховитото от поредния битов предмет; оставяйки те да се питаш какво всъщност му е страшното на восъка, *за Бога*?!

Ужасът е за лигльовци.

Но виж, *Страданието*...

Гледката на мъртвата ти жена... жената, която си обичал в радост и болка, *докато смъртта ви раздели*... лежаща в невъзможна поза; острите кра-ища на стръскащо бели кости се подават през дупките на синята рокля, която *ти* си ѝ купил за *онази* годишнина; сивкави късове от мозъка ѝ – от мозъка на твоята адски *интелигентна* жена – разпилени по мръсните тротоарни плочки, между кафеникавите фасове и кучешките говна...

Гледката на мъртвата ти жена, която бавно и методично разкъсва нещо в теб, там, отвъд очните нерви, които жадно я попиват, носейки ти осъзнаването, носейки ти *Страданието*...

Острият трясък на решетката, затръшната зад гърба ти, прокопаващ безмилостно непреодолима пропаст между теб и *свободата*, прев-ръщайки бъдещето ти, с всичките приютени в него мечти за образование, дом, кариера в серия резки, динамично променящи се кадри на сексуални издевателства и побои...

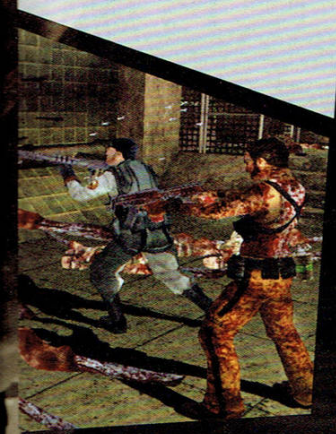
Demonology for Dummies

Модерните концепции за демоните в основната си част са базирани на Християнската теологична доктрина, която от своя страна е сериозно повлияна от еврейските вярвания по темата, чрез Стария Завет. В резултат определението за "демон" се е променило от "зъл дух" на "дух от ада, изпратен на земята от Дявола, за да прокарва неговите зловещи идеи". Или нещо от сорта.

Във всеки случай бърз преглед на съответните текстове ни водят до извода, че демоните са паднали ангели и като такива са нематериални и невъзможни за възприемане от което и да е от човешките сетива. За да ни се покажат, сладурите трябва да повмат контрол над физическо тяло – такова на човек или животно.

В Тъмните векове и Средновековието вярванията са били малко по-различни. Според тогавашните представи демоните са били материални създания, които просто са притежавали дарбата да стават невидими. В крайна сметка, ако нашепването на изкусителни и греховни слова не свършело работа, комплектът от остри зъби и дълги нокти изобщо не бил излишен.

Съвременните представи за демоните – в голяма степен благодарение на филми и игри от типа на тук разглежданата в общи линии взимат най-доброто от горните две версии в зависимост от сценарните си нужди. В крайна сметка понякога е необходимо да имаш нещо с много телесни израстъци, предразполагащо към мащабен СиДжи АЙ, а в други – и един зъл дух, обладал някое невинно създание, който главният герой да екзорсира смело, върши работа.



Сладникавата миризма на овъглена плът, докато...

Натрапчивият вкус от спазматично изтласкваната от дробовете ти кръв, която...

Парализиращата... болка...

Страданието, проникващо във всичките ти сетива.

Тук, в края на тази литературна увертюра, която не е просто парадиране със стил за запълване на страниците, но за това – по-долу, искам да споделя с теб две неща. *Първо*: изиграл съм практически всички по-популярни хорър игри на пазара в момента и *Второ*: категорично заявявам, че оригиналният **Suffering** е най-добрата сред тях (следвана на второ и трето място в личната ми класация от **Silent Hill** серията и **Undying**, ако искаш да се ориентираш по-ясно във вкусовете ми).

При все, че беше откровено грозна и леко бъглива, което пролича особено ясно на фона на високобюджетния **Doom 3**, който излезе по същото време, тя носеще усещане, различаващо се драстично от полирания му мейнстрийм ужас, от полирания мейнстрийм ужас *изобщо*. Тя беше нещо грубо, мръсно, първично... Тя не беше страхът на изскочилото зад ъгъла с вик "*Бау*" детско другарче в игрите ти. Тя беше онзи, по-дълбокият страх...

...страхът от смъртта на твоите близки...

...страхът от стаеното в хората зло...

...страхът от смъртта...

...и най-вече страхът, че преди въпросната смърт да настъпи ще те боли адски много.

Suffering оставяше белези в душата ти, отсянка в кошмарите ти, мръсно петно от засъхнала кръв върху идеалите ти. Тя беше нещо повече от хорър игра – беше игра на страданието (не бе, не е липса на красноречие, просто пробвам границите ти на поносимост към повторенията). И именно за това бе някак странна, противоречива и... може би *перверзна* е думата, която търся. Игра, която хем се вместваше непринудено в геймплейните канони – як пич, много пушки и чудовища, стрясващи моменти на килограм; хем се отличаваше драстично от повечето неща на пазара. **Suffering** хвърляше сенки в самата ти *душа*, далеч отвъд пределите на постните текстури на монитора ти; някакво цялостно напрежение, което отказва да те напусне след едно-две преспивания, една-две водки или един-два сексуални акта. Успяваше да пробие пластовете на съзнанието ти, да достигне до ядрото, там където останалите заглавия от жанра безпомощно се плъзват по повърхността, просто защото ти помагаше да осъзнаеш *от какво точно те е страх*. Защото, зад цялата амалгама от фантасмагории, елегантно бяха щрихирани някои особено ужасяващи житейски истини за злото у *хората*, а не за злото у демоните. Истини, с които неминуемо ще се сблъскаш в някакъв етап от житейския си път независимо че – поне доколкото те познавам – не те очаква строг тъмничен затвор и сблъсък с изчадия от ада. И при този сблъсък ще страдаш.

Добре, забелязвам отегчения ти поглед, който вече отчаяно започва да търси някаква информация за **Ties That Bind**. Имам повече от основателна причина да отделям толкова внимание на първата игра, вместо на тук разглежданата втора. И тя е, че производителите – водени от доста резонният принцип за работещите механизми, които не би следвало да се поправят – са ни поднесли още от същото. Честно казано бих могъл да обобщя новостите в **Ties That Bind** в не повече от три-четири изречения. Което и ще направя, но това си е чисто отбиване на номера, повярвай ми.

Защото с литературните си увертюри, за чийто смисъл обещах да ти обясня, аз реално погледнато ти казах всичко, което искам да знаеш за второто Страдание.

Когато ги пуснах с молба за мнение на една приятелка по Кю-то, докато пишех статията си, получих крайно вбесен отговор, в който момичето ми обясняваше, че *ще повърне*, че *това е ужасно* и *защо по дяволите* съм й развалил по подобен начин настроението. Тогава разбрах, че съм постигнал целта си. Защото, скъпи мой читателю, **Suffering: Ties That Bind** е именно това усещане: безсилието пред нещо особено гадно, мръсотията, скапания натурализъм на скапания ни живот, отвъд разкъсаните розови перденца на илюзиите. Игра, в която откриваш собствените си страхове и същевременно с това приемаш в себе си и чуждите такива, докато единственият отдушник за болката се окаже замъгляващата сетивата ти агресия, водопадите от чужда кръв, сред които искаш *да забравиш*. Ето така се раждат онова яростно огнено кълбо от страх и динамика, което плахо се опитваме да ковем в жанровото определение "екшън-хорър". **Suffering: Ties That Bind** е игра за кървавата, изначално обречена битка със злото.

Но ако ти, читателю, не я *почувстваш* така, ако не успяваш да видиш нищо отвъд кафеникавите текстури, знай, че няма да можеш да оцениш осмицата в края. Но също така знай, че си благословен с онзи очарователен идеалистичен наивитет, който от все сърце ти пожелавам никога да не губиш. И за който искрено ти завиждам.

Сега – към обещаното отбиване на номера:

Ties That Bind ни връща при любимия ни рецидивист Торк, който – напуснал ужасите на онзи остров – се опитва отчаяно да подреди пъзела на миналото си и да започне на чисто. Две неща, които и ти и аз знаем, че са невъзможни. От зловещото парче скала, действието се пренася на мръсните задни улички на Балтимор, което успява да доведе ужаса една идея по-близо до нас. Да преразказвам каквато и да е част от зловещата сценарна плетеница от минало и бъдеще би било престъпление срещу добрия вкус, за това само ще отбележа, че историята е достойно продължение на тази от първата игра и отново няма да намериш покой, докато не видиш *своята* от наличните финални анимации. Именно – в традициите на първата част решенията ти в хода на играта, отново ще окажат влияние върху края. По-интересният момент е, че тук добрите и лоши постъпки на Торк влияят и върху хода на играта, благодарение на един доста по-разчупен морален метър. Най-интересното му проявление е промяната във вида и характеристиките на тайното оръжие на Торк – вътрешният му демон, който – особено ако избиваш всичко попаднало пред погледа ти, като мен, ще ти се отблагодари подобаващо за лошотията.

Зверовете са 14 на брой, сред които ще срещнеш както стари познайници, така и нови симпатяги. Грижейки се за доброто ти настроение, авторите отново са се погрижили всяко чудовище да има своя история, разказваща за начина, по който пищящата му човешка душа е била окована в гротескното демонично тяло (бездомници, загинали в пожари, невинни жертви на гангстерски престрелки, мъртви наркомани). Перверзната фантазия на авторите отново е на ниво. Арсеналът, с който трябва да се справиш с гореописаната пасмина е повече от задоволителен. Агресията е спечелила от факта, че Торк вече може да стреля с две оръжия едновременно и е загубила от ограничението му да носи две такива едновременно. Няма лошо.

Страхът също е на ниво, с лекото уточнение, че авторите – напълно наясно с факта, че вече си запознат с номерата им от първата част – залагат още по-сериозно на психологическия тормоз, отколкото на директното плашене. Което отново ни връща към онова литературно интро за страданието.

Би ли искал да преживееш нещо подобно на монитора си?

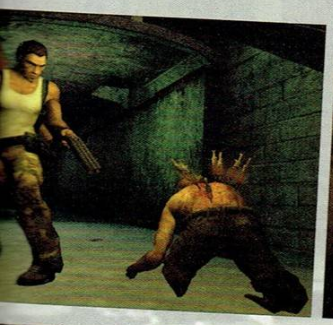
Уф, знаех си. Ти си луд, ама аз точно такъв си те обичам. Марш сега към магазина за игри.

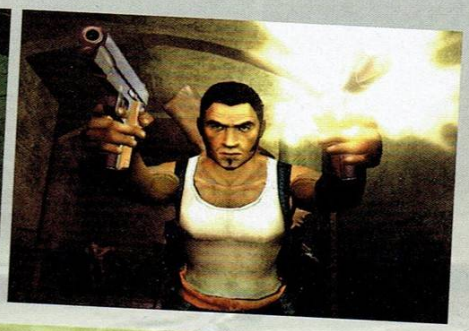
Демоните, асоциирани със седемте смъртни гряха
[според изследванията на Питър Бинсфелд от 1589 върху библейските текстове]

Гордост – **Луцифер**
Алчност – **Мамон**
Похот – **Асмодеус**
Гняв – **Сатаната**
Лакомия – **Беелзебуб**
Завист – **Левиатан**
Леност и Суета - **Белфегор**

Силите и слабостите на демоните
[според библейските текстове]

Интелект (Марко; 5:7)
Емоции (Матей 9:31; Марко 5:7)
Себеусещане (Марко 5:9)
Воля (Матей 8:31)
Дар слово (Марко 1:24; 5:7-12)





графика	6
Безкрайно остаряла графично игра. Факт, който ще забравиш бързо заради страхотни режисьорски идеи.	
звук	9
Ужасяващо добро озвучаване.	
увлекателност	9
Добре заплетена история, страх, напрежение, динамичен екшън. Какво повече?	
дизайн	8
Ставаме свидетели на гениални дизайнерски решения, спъвани от калпавата графика	

8 отлична

+ плюсове

+ Великолепно замислена и добре разказана история.
+Неподражемо съчетание между екшън и хорър.
+ Страх и напрежение

– минуси

- Минимални промени в старата Suffering концепция. С други думи – още от същото
- Грозна графика

ПРОИЗВОДИТЕЛ: GAS POWERED GAMES **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** MICROSOFT **ПЛАТФОРМИ:** PC **ЖАНР:** ХАК'Н'СЛАШ ЕКШЪН RPG
ИЗИСКВАНИЯ: PIII 1500 MHZ, 384 MB RAM, 3D VIDEO **ПРИЛИЧА НА:** DIABLO, SACRED, REVENANT, DAEMON STONE **САЙТ:** HTTP://WWW.POWERED.COM

Клонинг? Но на коя игра?

Автор: Duffer

ОК.
Признавам си.
Меа Culpa.

Очаквах, посрещнах и инсталирах тази игра с твърде много предубеждения. За мен темата "хак'н'слаш RPG" е отдавна изчерпана. Затворена книга. Прочетен роман. След **Diablo** и евентуално **Sacred**, наистина не смятам, че има какво още да се каже по нея.

Първоначалните впечатления от играта почти успяха да променят мнението ми. *Почти*. С напредването ми през гъста джунгла от фийчъри в "новия-стар" **Dungeon Siege II**, бавно, но сигурно ми стана ясно едно – под лъскавите си нови дрехи, за скрояването и ушиването на които без съмнение *Microsoft* са наляли доста пари, поредният претендент за титлата "Хак'н'слаш RPG Цар" за съжаление е дяволски гол.

I'm sorry – game-story…

Някога много, много отдавна имало един Велик Меч (ТМ) и един Велик Щит (ТМ). Е, има си хас да е имало един Велик Сапун и една Велика Сапунерка; Кафе и Кафеварка; Пижо и Пенда;... оопс отплеснах се.

След дълго и безметежно съществуване – всъщност излъгах, след много насилие, кръв и прочее виолентности, както обикновено стават тия неща в умопомрачително клишираните фентъзи истории – Великият Меч (ТМ) и Великият Щит (ТМ) се срещнали на Полето на Битката, в резултат на което разплакали майката на света. В крайна сметка въпросното поле станало известно, като Полето на Сълзите, земята се разцепила, Реката на Душите потекла нагоре, а в света на *XXX* започнала Втората Епоха.

И всичко вероятно щяло да свърши дотук, ако след години, в един от онези, скучни, мрачни петъчни следобеди, някакъв ужасно скучаещ, млад принц, както невинно си бродел из затънтените провинции на *XXX* изприпкал до дъ хайест топ ъф дъ толест тауър, но не за да намери там своята омагьосана Фиона, а за да докопа Великия Меч (ТМ). Името на тоя властолюбив млад калпазанин било Волдис, а ситуацията, предизвикана от преждеописаните негови действия любимият ми тюлен и полковник от Военоморските сили на САЩ, Дик Марчинко определя с краткото НЧХИП (Наведи се, Че Х*я Идва Пак).

ГЕЙмплейна характеристика

Уви да, драги ми читателю – отново, за кой ли път си призван да спасиш света, впускайки се в поредица от бурни приключения, изобилстващи от лют кютек, огнени магии, трупане на експириънс, качване на нива и безкрайно местене на едни определени неща от единия крачол в другия (имам предвид предмети между инвентарите на персонажите в партито - ти какво си помисли, по дяволите?!).

Бързам да те зарадвам с факта, че процеса на "създаване" на персонаж в началото на играта е претърпял само

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

една съществена промяна – сега освен вида ще можеш да избираш и расата на компютърния си аватар. Расите са четири – дриада, елф, полу-гигант и човек – всяка си има плюсове и минуси, като традиционно хората са най-гъвкави и универсални.

За клас няма какво да говорим – грабни любимото си оръжие (респ. магия) и колкото повече блъскаш с нея, толкова по-"специализиран" в съответната област (меле, спел-кастинг, рейнджъ комбат etc.) ставаш.

Основно нововъведение тук е "дървото от умения". Няколко думи имам относно въпросното "дърво". То най общо казано е доста... дървено. След (бел. Крал Джулиан, "Мадагаскар") "грейт ментъл тинг инсайд май хед", достигнах до извода, че въпросното е "натикано" (пищящо и съпротивляващо се) насила в играта.

Хич не търси фино балансираната система от скилове, виртуозно вплетена в дианмичния геймплей на **Diablo 1** и **2**.

DSII спокойно можеш да изиграеш и само с 1-2 специални умения (респ. свързаните с тях "пауери"). Практически единственият стимул за развиване на дадено умение и разпределянето на точки опит върху един или друг скил е фактът, че използването на доста от предметите го изисква. За да ползваш щитовете, примерно, задължително трябва да имаш определен брой точки върху уменето Barricade.

Взаимовързката "умения-пауери" е къса и не особено интригуваща – идеята е, че колкото повече точки на дадено умения (умения) имаш разпределени, толкова по-могъщо е проявлението на съответния пауер. Меле файтърите, например, почти веднага се сдобиват с "Critical Strike" – батален талант, който позволява след активирането му, да нанесат супер-мощен удар, причиняващ огромна щета на врага. Съответно колкото повече точки разпределяш върху свързаните с "Critical Strike" умения, толкова по-голяма е щетата която нанася пауера. Веднъж употребени, «силите» бавно се възстановяват в процеса на битката – колкото по-активно мели героя ти с меча, толкова по-бързо се «речарджва» дадения пауер.

На пръв поглед липсва достатъчно сериозен стимул за развитие на всички налични умения – респ. разпръскване върху тях на и без това оскъдните точки опит. От друга страна вероятно това е и идеята – да концентрираш малкото на брой, ценни скил-точки в развитието на конкретни пауера, но ясна картина в това отношение така или иначе ще може да придобие само играч, превъртял поне 2 пъти играта.

В тази връзка при първо превъртане имаш достъп само до едно ниво на сложност (Наемник), което пък е вплетено по интересен начин в интродукцията на историята – наистина започваш, като наемник и в рамките на тази си роля преминаваш през бърз, но достатъчно подробен туториъл.

При второ, трето и т.н. превъртане вече получаваш достъп до по-високите нива на трудност, които съответно ти позволяват и да прескочиш обучаващата част и директно са се впуснеш в екшъна.

ГЕЙмплейна механика

Играта изобилства от две неща: екшън и предмети - и двете са един вид запазена марка на франчайза. Запалените «колекционери», обожаващи трежър хънтинга определено ще останат очаровани от второто.

Що се отнася до екшъна, аз лично го намирам за ненужно усложнен и след един определен момент затъпяващо скучен. Очевидно, въпреки несъмнения ъпгрейд в цялостния външен вид на играта, *Gas Powered Games* така и не са успели напълно да избегнат може би най-досадния недъг на предната част.

В очевидния си стремеж да направят **DSII** по предизвикателна, още в самото начало, създателите и са решили да те изправят срещу многобройни и – което е по-фаталното – доста могъщи противници. Всичко което енджина за рандъм генериране на гадини запраща срещу теб от бегининга до енда на **DSII** ще бъде минимум с 1-2 нива над твоето собствено, а през равни и доста къси интервали, ще се сблъскваш и със своеобразни мини босове и "уникални" гадини (лесно се разпознават по пламтящата аура).

За капак от бясно набиране върху "Н" бутона ("горещ" клавиш за гаврътване на heal potion) файда почти няма. Възстановяването на здравето ти става *ба-а-а-а-авно*, докато гадините ти нанасят умопомрачителни цифри поражение *моментално*.

В резултат за мен **DSII** бързо се превърна в "хак'н'слаш екшън RPG» играта в която съм умирал най-много пъти за най-кратко време.

На това някой криворазбрали гейм-дизайнери може и да му викат "предизвикателен геймплей". Аз обаче като един търсещ развлечение, а не още една причина да си късам нервите, играч му викам "ненужно и напълно излишно усложняване на играта".

Къде отиде правилото за плавната крива в трупането на опит и качването на нива? Пък и съм избрал ниво на трудност "*лесно*", зад а ми е... ами лесно егати!

ГЕЙмплейна география

Играта изобилства от страничні куестове, възможности да "кривнеш" от царския пък на централния куест и да се позанимаваш с трупане на експириънс или да докопаш някоя примамлива допълнителна предметна награда. Нивата са пълни с пещери, руини, разклонения на пътя където можеш да се позанимаеш със свободен трежър хънтинг или да се поупражняваш в популярната RPG дисциплина dungeon crawl в свободен стил.

За нещастие повечето такива местенца са изобилно "натъпкани" с гадини – често толкова могъщи, че ти светяват маслото (твоето, а и на цялото ти парти) буквално секунди след като си имал неблагоразумието да стъпиш на тяхна територия. На всичкото отгоре са паметливи като слонове и упорити като питбули - хукнеш ли да бягаш се юрват подире ти и не мирясват докато не те приклещят някъде и не видиш за кой ли път досадния надпис "*Respawn*" в центъра на екрана.

Изкуствен какво???

Третият важен фактор, който ми скъса нервичките, естествено, бяха спътниците от партито ми. И по конкретно техния т.нар. "изкуствен интелект". Всички добре знаем, че днес в компютърните игри нивото на AI не е точно такова, че да издържи прословутия тест на Тюринг. Откровено казано, аз до момента съм срещал общо взето два типа проявление на т.нар. изкуствен интелект. (приятелски или вражи).

Единият представлява демонстрация на интелект в стил "гъбен мицел" демек кух до безобразие, а другия "демигод" (т.е. демонстриращ възможности опасно граничещи с полу-божественост).

Да видим каква е ситуацията в **DSII**. След като предните игри от серията не можеха да се похвалят с някакъв революционен ИИ дизайн, очаквах от *Gas Powered Games* да са пипнали нещо в това отношение. Не останах разочарован. Пипали са.

Решавам да стана малко по-описателен, за да не съм голословен.

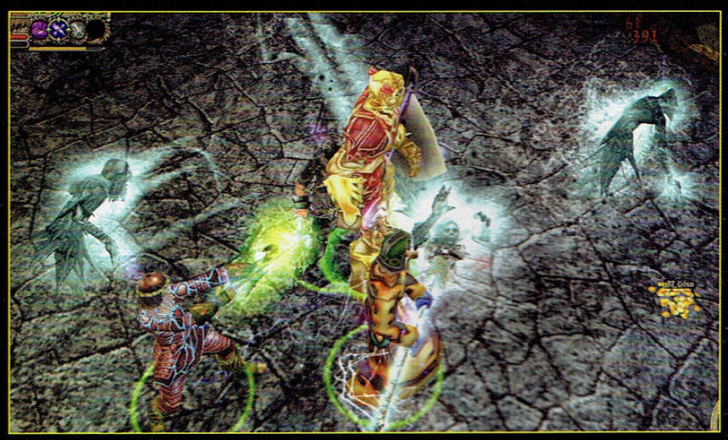
В първия чаптър, в първия град ми се предлага следния избор: да си наема за партньор още един боец (аз мисля съм споменавал – все с файтъри играя), или една друидка-стрелкиня (по нашенски – арчърка). Викам си – сега аз тоя допълнителен боец к'во ще го правя само да ми се шматка из краката, я по добре рейнджърката да наема, да ѝ купя едно свястно лъкче, та барем да ме съпортва изотзадзе дорде меля гадините. Да пуска сегиз тогиз по някоя стреличка, един вид масълце да налее и ще потръгне работата.

Речено-сторено. Взимам аз проклетата стрелкиня и се юрвам към околните джугля да трупам опит. Па като се почна един кютек, като се метна тая ми ти стрелкиня, па като ги зачеса гадините – всяка стрела – хедшот, всяка стрела хедшот! Като се завтече напреде и ха наляво – ха надясно, ха наляво, ха надясно. Бееее! Не мога и насмогна! Викам ДУР, ма!

Няма бате – припка напред скапаната крава и небрежно си отстрелва потенциалните източници на ценен експириънс, при това с нечовешка скорост. А аз завалията немощно бъхтам подире ѝ, опитвайки се да я настигна барем и аз успея някоя и друга гад да млатна по главата, някоя точица експириънс да взема барем...

Ама не би – стрелкинята пуца ли пуца, вдига нива като побъркана, а аз запъхтян търча подире ѝ с тежка броня и меч в ръка, ама къде ти. Ядец!

Че и вече не върви да я сменям за някой друг, щото е понакачила нива, а ако взема "новак" за спътник ще има да



ми умира от половин удар. В чудо ще се видя час по час да го "съживявам". А то пари струва – ще се разоря.

Както и да е – понамъчих се аз, ама поне ти друже да знаеш – за бога не се занимавай с подобни егоистично настроени индивиди в тая игра. Най много си вземи някоя магесница владееща "натурална" магия да ти помпа здравенцето от разстояние, докато ти млатиш в мелето. Иначе ни бял ден, ни нива ще видиш.

Геройски неволи

Увеличаването на бройката персонажи, за партито е въпрос на... пари. Плащаш при съдържателя на местната странопримемница определена сума в злато (която уж прибира "Геройската" гилдия) и можеш да добавяш нови герои в групата си.

Измежду тях може да има и т.нар. "домашни животни" които са доста разнообразни като вид. Въпросните можеш да "храниш" с различни предмети от инвентара си, като при това те растат и наедряват. Малко дебилно, но определено забавно.

В градовете ще намериш и традиционните търговци, които срещу солена сума пари ще те снабдяват с брони, оръжия, пръстени, поушъни, муски и амулети.

Техническа екст-тродукция

Като цяло играта изглежда доста професионално пипната – добавени са вече истински синематици, пооправена е графиката (далеч не в такава степен обаче, че да заслужи суперлативите които отнесе първата част по времето когато се появи); всяка реплика е озвучена, а музиката е доста по-разнообразна от опреди.

Всъщност въпреки недостатъците си (повечето от които са един вид "вродени" дефекти на почти всяко хак'н'слаш RPG заглавие след емблематичното **Diablo**) **DSII** е приятна игра. Нищо повече от това разбира се, но определено приятна. Проблемите на това заглавие са два: първо след един определен момент от развитието на играта *Gas Powered Games* някак са успели да изгубят тънкото усещане за баланс между екшъна и ролевите елементи на геймплея, превръщайки **DSII** в поредния досаден клик-фест, комбиниран с безкрайно местене на премети между задръстените с плячка инвентари на героите.

Що се отнася до втория проблем, в който лично аз съзирам голяма доза ирония, то той се заключва в жанровата определеност на това заглавие. Горките *Gas Powered Games* – толкова много, безумно много са се старали да разграничат някак играта си от **Diablo**, включвайки огромно разнообразие от фийчъри в нея, че в крайна сметка тя е заприличала ужасно на... **Neverwinter Nights.** Всичко – перспективата, арта, дори музиката в **DSII** дотолкова наподобяват *Aurora* отрочето на *Bioware,* че аз лично на моменти наистина се обърках какво точно играя. Което, както често обичам да казвам е малко тъжно, малко смешно, но не и забавно...

графика 7
Определено подобрение спрямо предната част, но като цяло нищо впечатляващо и/или революционно

звук 7
Кадърен войс актинг, разнообразна и приятна музика

увлекателност 7
Доста по-задълбочен и пристрастяващ геймплей отколкото в предходните части, но все още нещо не й достига, за да мери сили с истински сериозните ролеви заглавия

дизайн 8
Именно промените по посока обогатяване и увеличаване комплексността на дизайна са наистина голямия кос на DSII спрямо предните игри от серията.

отличава се 7

+ плюсове
Комплексна сиситема от куестове и съб-куестове
Допълнителен комплект от умения и «сили»
Разчупен левъл дизайн
Подобрен общ външен вид

– минуси
Геймплея в същността си остава кух клик-фест
Претъпкана с клишета
Недостатъчно добре балансирани геймплейни компоненти

ПРОИЗВОДИТЕЛ: METROPOLIS SOFTWARE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** ENLIGHT SOFTWARE **ПЛАТФОРМИ:** PC **ЖАНР:** СТЕЛТ-ЕКШЪН
ИЗИСКВАНИЯ: 1 GHZ CPU, 128 MB RAM, 32 MB VIDEO, 500 MB HDD **ПРИЛИЧА ТВЪРДЕ МАЛКО НА:** COLD FEAR, MGS, SPLINTER CELL

AURORA WATCHING
GORKY ZERO

Cold Fear enmen без фиър

Автор: Goodman

Проект: Лудият Иван

Ръководител: д-р Парецки

Цел:
1. Производство на управляеми кибернетични войници, подходящи за бой във всяка възможна ситуация
2. Откриване на технологии, подсилващи телата на войниците

История: Етап 1. Множество засилващи психиката операции бяха извършени върху кандидатите. Повишената им агресия беше подтисната с мозъчни импланти. Другият странич ен ефект от операциите – свръчувствителността им към ултразвук, бе използвана, за да бъдат контролирани чрез болка. Въпреки обнадеждаващите резултати, войниците не живяха дълго.
Етап 2. Първият успешен прототип, Иван-1, е създаден от тялото на бивш войник. Химичната терапия доведе до правилно мутиране на вътрешните органи и вече не се наблюдава липса на циркулация на кръв в части от тялото. Прототипът е изключително устойчив на радиация, физически щети и критични температури от -40С до +120С. Подобрената кожа издържа натиск от няколкостотин килограма на квадратен сантиметър. Тялото е допълнително защитено от външна титаниева черупка. Добавени са импланти за управление и ускорение на реакциите. Прототипът черпи енергия от външно захранване, изпълнява всички устни комадни и не проявява никава лична инициатива.

Резултати:

Цел 1. Изпълнена. Чака се одобрение за масово производство.
Цел 2. Изпълнена. Работи се по нови технологии.

Общото събрание на злодеите. Парецки и Трафимов се намират на блага приказка.

Руска подводница претърпява авария на три мили от база на корпорация Сибиргаз. ЦРУ прави процедурно проучване на сателитните снимки от злополуката. Случайно на брега е забелязан избягалият от щатите д-р Парецки. Полският учен е известен с участието си в проекти на руската мафия и се счита за заплаха за световния мир. Таен агент Коул Съливан (кодово име White Fox) е изпратен на арктическия айсберг да елиминира Парецки.

Героят и неговият свят

Коул Съливан е типичният американски суперагент – атлет, специалист в тихото промъкване, стрелец, техничар, хакер. За да се компенсират суперсилите и да се придаде реалистичност на образа, го виждаме пиян в интрото (пиян в американския смисъл на думата, не в българския – пичът е напълно комуникативен, задава въпроси за следващата си мисия и дори пита кога тръгва). По време на игра Коул е в скиорски костюм, с огромна раница на гърба си - сексапилът е нулев, реализмът клони към плюс безкрайност. Репликите му са малко, абсолютно безлични и добре работят за създаване на индивидуалност на не особено умен човек, напълно подчинен на командването.

Съмнението, че това обезличаване не е желан ефект, а се дължи просто на дизайнерска тъпота, се подхранва от ситуации като следната – Коул се лекува с аптечка и казва "Мисля, че остарявам", но с такъв голям кеф, все едно е получил медал за храброст. WTF?!

Светът, в който се подвизава героят, не е голям – сковани от арктическа зима открити терени, подземна станция и подводница. Дизайнът на местностите е ултрареалистичен. На повърхността има бараки, халета, направени от платнища, строителни машини и материали, телени заграждения и сателити. Спартанският стил на всичко описано създава неминуеми асоциации с военни и социализъм. Атмосферата нататък не е по-различна – безкрайни коридори, спални с тесни двуетажни легла и високи ламаринени шкафчета, малки стаички за наблюдение и охрана, стерилни лаборатории с табла и компютри, хангари с транспортни машини и работещи инсталации за циркулацията на въздух, вода и електричество.

Враговете също не са много – пазачи с пистолети, учени (които търчат да включат най-близката аларма), войници (забележете, въоръжени не с калашници, а с Heckler & Koch MP5), барети (пак с MP5) и зомбита, неуспешни продукти по проекта Лудия Иван. Финалният бос е не прословутия зъл доктор (който умира безславно насред играта), а неговото творение Иван-1.

Бялата Лисица – умения и екипировка

Коул може да ходи наведен, да ходи изправен и да тича (ама много бавно, като супергерой с голяма раница на гърба), а вероятността да бъде усетен от противниците поне на теория зависи от начина на придвижване. Оръжията, които ползва, са нож, пистолет с обикновени, безшумни и ултразвукови куршуми, картечница MP5 и снайпер. Амуниции се получават (неясно откъде) в минимално количество в началото на всяко ниво, но основният им източник са труповете на убити противници. Сред техническите устройства в геройската раница се срещат бинокъл, портативен компютър, експлозив, устройства за привличане и парализиране на противници в няколко разновидности – със закъснител, търкалящи се и детектващи движение. Наличието на аптечки развали реализма, но без тях играта не подлежи

Бялата Лисица хванат по бели гащи

на превъртане. Често ползвано умение за отваряне на врати, изключване на камери и набавяне на информация е кракването на компютри. Абсолютно безмислено умение е влаченето на трупове с цел да бъдат скрити от очите на патрулите. Не само, че не го ползвах нито веднъж, но самите убити бяха твърде полезна примамка – другарите им идваха, навеждаха се над тях да видят какво им има, и съответно биваха прострелвани в главата.

Физичен енджин

Заради постоянното пълзене, изчакване на патрули и промъкване зад гърбовете на противници, действието в стелт-екшъните се развива изключително бавно. Вследствие, всеки един дефект във физиката, в изкуствения интелект и в реализма изобщо, се натрапва и отчита като голям минус. Да видим какво е положението в Aurora Watching.

Коул няма зони на поражение и умира от 3-4 изстрела. Противниците имат 2 зони – в главата умират от 1 куршум, в тяло са яки като героя. Оръжията имат слаб откат и мерникът се измества леко след изстрел, правейки всеки следващ изстрел по-неточен. В резултат, картечницата е най-полезното оръжие от упор и най-безполезното от 10-15 метра разстояние. Лошо е единствено, че графичното изпълнение на тази техника не е на ниво – след изпразване на цял пълнител, мерникът на автомата продължава да сочи иначе съвсем живия противник. Другата характеристика на оръжията е тяхната точност и далекобойност. Мерниците на всички оръжия прихващат противник (започват да мигат) на произволно разстояние. Точността им обаче е различна – тази на пистолета се влошава бавно с отдалечаване на жертвата (на 30 метра – разстоянието на най-дългия срещан коридор – пистолетът прави headshot от 3-4 изстрела), тази на картечницата се влошава бързо (на 20 метра не улучва нищо дори на единична стрелба), а при снайпера положението е обратно – мерникът е безполезен наблизо, а без мерник точността е почти нулева.

Казаното дотук прави физиката ако не ултрареалистична, то поне подходяща за екшън срещу максимум 4-5 противника едновременно. В критично лошо състояние обаче е физиката на най-важния елемент – прокрадването. Ако героят пълзи в най-тъмните сенки, бива забелязан от стоящ на 10 метра пазач. Ако обаче мине през шахта, излезе зад гърба на пазач, пропълзи и го удари с ножа в главата, играта едвам не изцвилва от кеф, дето сте изпълнили видението-мечта на главния дизайнер.

Тук се пробудиха съмненията ми, че енджинът на Aurora Watching не е писан за стелт-игра. Малко след това прозрение се натъкнах на следната ситуация. Влязох пълзешком в стая. Седнали с гръб към вратата бяха двама пазачи. Приближих се без да ме усетят и застрелях единия в главата с безшумен куршум. Другият веднага скочи да ме стреля. Ядосах се и се load-нах. Вторият път влязох бегом и застрелях единия почти от упор с обикновен

X52 е най-пълно интегрирания и детай
двукомпонентен контролер за управлен
авио-симулационни компютърни игри

Saitek
www.saitek-bg.com

Изометричната камера е много полезна за следене маршрута на патрулиращ пазач.

куршум. Другият пазач изобщо не се помръдна. Застрелях и него в главата. Дали се бях оказал по-бърз от скрипта или бях направил нещо съвсем непредвидено нямаше никакво значение – съмненията ми, че играя чист екшън, обилно поръсен със стелт-скриптирани ситуации, се затвърдиха, научих се да се save-вам през минута и да се разхождам като на парад, докато не ме убият.

Изкуствен Интелект

Противниците имат три поведенчески режима – нормален, разтревожен и агресивен. В нормален се виждат жълти на мини-картата, стоят неподвижно или се движат по зададен маршрут. В разтревожен са оранжеви, суетят се около мястото, където са ви чули и ако скоро не ви видят, пак стават жълти. В агресивен са червени, вече са ви видели и ви преследват, като отварят вратите по пътя си. Тъй като обикновено (но не винаги) се движат по най-късия път към вас, има ситуации, в които противниците са агресивни и стоят залепени за стената, която ви разделя. Ако се отдалечите достатъчно, че агресивните противници да изчезнат от миникартата или не ви виждат дълго време, те се връщат в нормален режим и започват да изпълняват рутинните си задължения.

За това колко е реалистичен изкуственият интелект, може да се съди и от поведението на враговете в битка. Когато изпразнят пълнителите си, те тичат да се скрият и презаредят. Ако бъдат улучени или просто подплашени с откос, попаднал близо до тях, те отново се покриват, докато наберат смелост за нова атака. Ако пък наблизо има алармена система, която привиква всички стражи в района, противниците стрелят по вас няколко пъти, устремяват се към алармата с цената на живота си, и чак след като я задействат, се обръщат да си дострелят. Интересно при зомбитата е, че те нямат оръжия, хвърлят се да ви докопат с голи ръце, но ако се покачите на някоя пейка или маса, може да си ги отстреляте на воля, докато обикалят под вас.

Въпреки че в основата си изкуственият интелект е добър, случва се и той да стане жертва на глупав скрипт. На най-трудното за мен ниво трябваше да освобождавам White Fox от затвора, управлявайки една мадама (load-вал съм поне 50 пъти, защото тя трябва да остане не просто жива, а изобщо незабелязана). Убих един пазач и се скрих обратно на едно изключително уютно място. Патрулиращият войник видя трупа, дойде и ме хвана. Вторият път ме хвана докато се опитвах да скрия трупа. Третият път убих пазача и наместо да се върна, се залепих до вратата, от която влиза патрула. Войникът влезе, видя трупа, наведе се над него, стана агресивен и наместо да се огледа, хукна към бившето ми уютно-конструирано от дизайнерите скривалище.

Геймплей

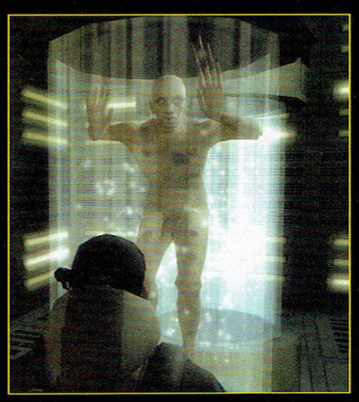
- Копеле, във вентилационната шахта има стълба!

- Ми да, нали трябва да се покатериш оттам, как ще стане без стълба?

- Вентилационните шахти, копеле, не се проектират да минават хора през тях, а да минава въздух. Само в американските екшъни шахтите се правят не за въздух, а за хора.

Такива си ги говорихме със съквартиранта, докато се ядосвах как с няколко замаха Metropolis погребват тежко заработения си реализъм. Най-голямата смешка тук се явява миникартата. Тя, по всички закони на природата, трябва да е спътникова, което личи от многото цифрови смущения и редовното разпадане на картината. Ако могат да ми кажат обаче гламавите дизайнери, как, по дяволите, вездесъщият спътник вади картина от под земята и от под водата, а из тая картина се движат разни човечета, мигом се прекръствам на Хасан!

И тъй като почнах с оплюването, да хвана, та да си довърша! Изредих в началото един куп технически джаджи, които следва да помагат на героя да минава сложни ситуации и като цяло – да създават геймплей. Къде мислите, че се ползва бинокълът? А къде влиза в употреба тръкалящ се парализиращ газ? В експанжъна на играта, братя! И за да не звуча кухо, ще ви опиша следната ситуация. Пред мен в широко пространство, пълно с аларми, патрулират учени и войници. Пълзях, хвърлях газ, правих се на маймуна, нищо не помогна! Ядосах се за пореден път, load-нах, влязох и разгазих педераЗите с картечницата преди да са се усетили. Войниците ме направиха на решето, но набирайки се на клавиша с аптечката, очистих и тях. И ако след всичко казано трябва да опиша лично жанра на играта, то той няма да е стелт-екшън, а монотонен аркаден екшън с герой с вързани крака и на една плюнка кръв. Най-големият проблем на Aurora Watching не е нито във физиката ѝ, нито в безполезността на половината умения и екипировка. Той е именно в геймплея, защото тази игра няма нито една мини мисия, никакъв друг сценарий, освен краткия objective – полей стените с кръв и си пробий път до края на нивото. А в подобни игри, както знаем, героят трябва има 3 пъти повече кръв, да носи брони и да тича като сърна!



графика	6
Изключително стабилен графичен енджин без нито един бъг. Приятна графика, която щеше да е върха преди 3 години. Нищо лошо или добро не заслужава споменаване.	
звук	4
Една единствена мелодия се точи през цялата игра. Персонажите са озвучени прилично, оръжията – реалистично.	
увлекателност	3
Сценарият е прозрачен и неинтригуващ. Концепцията на геймплея е добра, но резултатът от калпавата реализация е повторяемост и скука.	
дизайн	5
Дизайнът на местностите е реалистичен, но този на уменията и екипировката на героя е критично зле. Липса на дизайнери, схващащи идеите на стелт-екшъна.	

разочароваща 4

+ плюсове

+реалиситичен левъл дизайн
+реалистична атмосфера
+добър ИИ

– минуси

-монотонен геймплей, който се чуди какъв жанр му е играта
-физичен енджин, непригоден за стелт-екшън

Psychotoxic

Тая игра що сте я кръстили така, СикИнДъБрейнСайкоБастърдс?

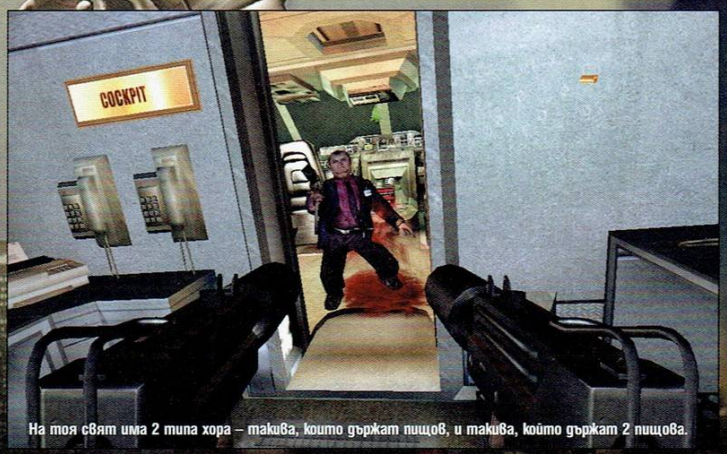
Автор: Goodman

И видях, и ето блед кон и името на яздещия на него беше Смърт, и адът вървеше подире му; и даде им се власт над четвъртата част от Земята да умъртвят с меч, с глад, с мор и със земните зверове; слънцето почерня като козиняво вретище и цялата луна стана като кръв; небесните звезди паднаха на земята; и всички планини и острови се вдигнаха от местата си:..
Защото е дошел великият ден на Неговия гняв; и кой може да устои?

Откровение. Глава 6

Значи, според както личи от интрото на **Psychotoxic**, през 2022 година е дошъл Апокалипсисът, Господ е пратил Четиримата ездачи да унищожат грешниците, а главната героиня – дето гащите ѝ са изпаднали до средата на дупето, а прашките ѝ са се качили на пъпа – се възправя мощно да предотврати края на света. Срещу нея пък се изправят полицията на САЩ, ФБР, армията, улични хулигани, зомбита, психо-убийци, вълколаци, паяци, хлебарки, зайчета-байчета, крави-каубои, самопровъзгласилият се пророк Аарон Кроули, и, да не забравяме, Четвъртият кон. Цялата тая паплач проси убиване и за целта Анджи, нашта спасителка, разполага с палка, няколко вида пистолети, пушки и снайпер-картечница. Когато конвенционалните оръжия не помагат, на помощ идват специалните ѝ сили като *лечение, бързина, невидимост* и *неуязвимост*. А, и да не пропусна – Анджи е получовек-полуангел и цялата история се развива на фона на вечната война *Господ срещу Господ*. Интрига, която ме покърти, и после дълго плаках.

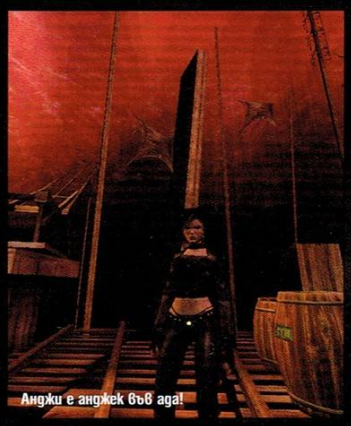
Графиката е като манджа с грозде. Главната героиня, макар малко схваната и (явно) много тъпа, изглежда прилично. Водните площи – изключително зрелищни и нереалистични – приличат на морета от живак. Противниците са като препарирани със застиналите си физиономии и тела, дважди препарирани стават като умрат – кой легнал по гръб, а краката му стърчат право нагоре, кой седнал по турски, кой леко навел се напред с пистолет, все още насочен към вас. Текстурите на околния свят са на места ултрареалистични, и на места толкова бедни, та на човек му се струва, че е попаднал в стара конзолна игра (където героят изглеждаше като истински, щото го гледахме през цялото време, а околната среда и враговете – кучетата ги яли). Оскъдното на места осветление и динамичните сенки не променят геймплея, а са по-скоро като отчаян вик *"Вижте какво може да прави нашият енджин!"*. И накрая, ако човек се сети да погледне нагоре, ще забележи, че небе има, а по него плават огромни сиво-бели пиксели-уж-облаци.

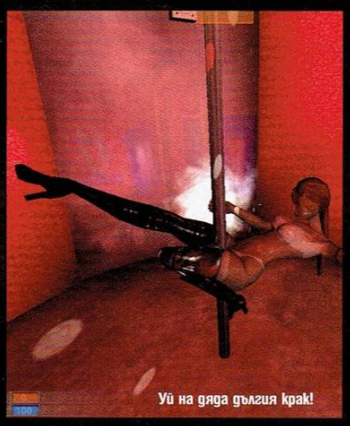


На тоя свят има 2 типа хора – такива, които държат пищов, и такива, който държат 2 пищова.

Дизайнът на местностите е на ниво, което много игри биха искали да имат. Централата на ФБР във Вашингтон, паркът в Ню Йорк, улиците на Бруклин – всички изглеждат като извадени от действителността. Изумително е обаче как дизайнерите винаги успяват да прекарат героинията по най-дългия път между две точки и да я срещнат по тоя път със сто еднакви и равномерно разпределени противника. Добре реализирани, нереалистични, но за сметка на това оригинални са нивата, в които Анджи се разхожда в подсъзнанието на някой персонаж и пуца призраци, паяци и зайчета.

Физичният модел и динамиката на геймплея не са подходящи за съвременен екшън от първо лице. Хубаво е, че някои оръжия имат откат, но единствената индикация, че героинята е улучена, е охкането ѝ. Зони на поражение няма и редовният начин за премахване на противник е като се стреля по ръка или крак, подаващи се зад поредния ъгъл. За изкуствен интелект е грозно изобщо да се споменава – враговете имат скрипт, който им казва, че трябва да ви атакуват, и който се задейства като влезете в радиуса им на обхват. Извън този радиус те ви виждат, стоят статично и чакат да бъдат отстреляни. Единствено убийствената им точност и тесните пространства, в които ви дебнат, пораждат съпротивление и тръпка от играта. Изобщо, въпреки дребните си достойнства, **Psychotoxic** е жив пример как някои игри не бива да отиват по-далеч от фразата "*Mathew* (да се чете *Митьо*), *Ich habh eine idea fur eine zupa computergame!*".


Анджи е анджек във ада!


Уй на дяда дългия крак!

графика	**4**
Първобитен 3D-енджин. Грозно-еднакви противници. Текстурите са като в Duke Nukem 3D.	
звук	**2**
Безлична музика. Единиците имат по една единствена глупава реплика. Тази на героинята е "Ооох!"...	
увлекателност	**3**
Коридор, противник, стрелба, открито пространство, противници, неуязвимост, стрелба...	
дизайн	**4**
Много добър - на места реалистичен, на места оригинален - левъл дизайн. Скучни, бездарни, малко на брой и безкрайно повтарящи се противници.	

със сериозни проблеми 3

+ плюсове

+ Добър левъл дизайн+ Майко!

– минуси

- Графичният енджин е морално остарял
- Гадни музика и звук
- Липса на елементарна интрига в битките с безмозъчни противници
- Наивна история, съчинена от хора, недочели Библията

ПРОИЗВОДИТЕЛ: TEAM 17 **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** CODEMASTERS **ЖАНР:** WORMS **ПРИЛИЧА НА:** WORMS 3D **ПЛАТФОРМИ:** PC, PS2, X-BOX
ИЗИСКВАНИЯ: 1GHZ CPU, 256MB RAM, 64MB VIDEO, 400MB ДИСКОВО ПРОСТРАНСТВО **САЙТ:** HTTP://WWW.WORMSMAYHEM.COM/

И безгръбначните могат да скачат

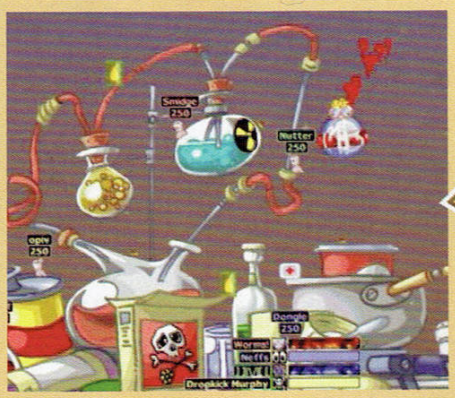
Автор: Orlinator

След внимателен преглед на всички материали за червеи, които са ми на разположение, стигнах до извода, че червеите от Worms принадлежат на рода Sipuncula, които имат бъбрековидна форма, ясно оформена уста и са особено важен деликатес в град Хсиамен. Не носят каски, не се стрелят с базуки, не могат да скачат, нито говорят английски. Те са просто безгръбначни вегетиращи създания. И затова въпросът ми, а именно – какво точно може да вдъхнови дивелъпър от страна, в която гореупоменатите Sipuncula не се срещат, да създаде нещо толкова абсурдно, като концепция за подивели червеи? ЧЕРВЕИ, по дяволите!

И което е по-интересно, всички ние свикнахме с тях. И дори ги обичахме, в онези вечни със своята анормалност моменти, когато прекарвахме шест часа, заети да удържаме противника, заплашващ да катапултира нашите розови любимци в необятната водна бездна, до момента, в който вездесъщата Holy Grenade най-сетне ще цъфне в инвентара ни и ще го изпратим по дяволите. Но това беше толкова, толкова далеч... това беше преди едно измерение. Когато Worms мина в третото такова, първоначалният ентусиазъм беше убит от слабата камера, калпавата графика, намалените като размер нива и постния геймплей. А сега, червеите отвръщат на удара и сякаш почти успяват да се върнат в играта на големите.

Леле, тия Араби какво люто Суджу правят!

Като начало, трябва да се отбележи, че всякакви експерименти, свързани със строенето на замъци, дворци и свиленградски митници са загърбени в името на добрата стара концепция за два отбора льольовци, които гледат да си напълнят едни на други несъществуващите задници с каквото там им се намира под ръка. Отново ще можеш да си създадеш отбор от малки изродчета, да ги дариш с невъзможни имена и да ги пуснеш да усетят вкуса на битката. Режимите са: *Story* – в който в 25 мисии можеш да се занимаваш с не особено вълнуващата задача да бърникаш в кашони с благинки, които после да използваш, за да изпратиш врага под земята (или – под водата); *Challenge* – който прави триумфално завръщане и предлага невероятните, характерни само за Worms-франчайза, мини-игри, в които подскачаш като подивял с помощта на вездесъщия Ninja Rope или летиш насамнатам с Jetpack, и класическото пуцане с приятел около теб или срещу компютъра срещу отбор от вражески червеи. Длъжен съм да отбележа, че макар **Worms 4: Mayhem** да предлага необходимото разнообразие на новаците в поредицата, на отрасналите с мазния писък "What the -----" ще им се стори, че липсват доста от любимите функции на оригинала. *Team 17*, вероятно поради предозиране на гъби печурки и вълшебни хапчета, пропускат малки, но важни неща – като редица интересни оръжия от двуизмерния период, възможността да си направиш собствена Worms лига с точкуване за постиженията ти, както и истинския deathmatch срещу компютъра с повишаваща се трудност, който остава една от причините и до ден днешен да поигравам малко Armageddon. За сметка на това обаче дебют правят някои новости, които не бихме могли да видим във второто измерение. Като начало, вече можеш сам-самичък да издокараш своя червей както ти душа иска, слагайки му шапки, маски, слънчеви очила и прочее аксесоари, а и количеството гласчета, които са предвидени се увеличило (макар и недостатъчно) - така че, ако искаш наистина уникален червей, вече



Оръжието на 20 век

Mike's Carpet Bomb
Огромен дебелак, който се спуска от небесата с колосалното си тяло и при допира си с повърхността създава ефектна верижна експлозия, която отнася половината бойно поле. Има ли значение дали жертвите са твои червеи или такива на врага – и без това вероятно си принадлежал още при вида му.

Недей бе, бате! Обещавам повече да не правя така.

Ей, кукло, ела да ти покажа какъв супер банан имам!

Момчета, тая дрога си я биваше...
Направо не си усещам земята под краката!

можеш да го имаш. Предполагам, за непосветени в изкуството на виртуалните схватки с говорещи спагети е непонятно защо тази новост е толкова важна, но всеки, играл поне малко някоя от предните части знае, че хуморът му е майката, и всяка възможност да слезеш още един метър надолу в бездната на сюрреалистичната абсурдност на **Worms** ще бъде посрещан като манна небесна вовеки.

Другата новост е свързана с възможността сам да си произведеш оръжия, като тук е ограничена мощността на новоизлюпеното пушкало с цел да не можеш да манипулираш системата без поне малко да си напънеш мозъка. Не че възможностите са толкова големи – просто избираш един от готовите модели, нагласяш му показателите и внимаваш да не надхвърлиш позволения ти pressure, защото тогава изобретението ти потъва като ухилено розово членестоного в анимационна вода. Възможностите за модификация са твърде оскъдни и това оставя горчив привкус в една идея, която би могла да бъде милиони пъти по-добре реализирана.

Отново можеш да отключваш екстри – нещо, което отчайващо куцаше в **Worms 3**. Сега всяко твое постижение, било то в challenge режима, кампанията или пуцането по компютърни индивиди води до получаването на медали, които можеш да си разглеждаш, и допълнителни точки, с които си закупуваш нови костюми за малките изродчета, нови модели за оръжия и дори карта. Като казах карта, се сетих, че това е другата разочароваща страна на **Worms 4** – възможните терени са само 5 – *Jurassic* (с динозаври), *Camelot* (с лепкав привкус на глупава игра от същите автори, за която тук НЯМА да отваряме дума), Arabian (без разголена Шехерезада, за да може и малкото ми братче да учи простотии от играта), Construction (без строителни работници, но пък за сметка на това с много кранове, зидове и така нататък) и Wild West (благодаря ти, Боже – без Уил Смит). Околната среда писва прекалено бързо и левъл дизайнът отново е пострадал заради необяснимото нежелание на англичаните най-накрая да включат малко по-комплексни като интериор сгради в творенията си и невъзможността нивата да придобият колосалните размери, познати ни от времената на второто измерение.

Очеваден проблем в **Worms 4** е кошмарното управление. Всеки мой опит да се възползвам от "Icarus Potion", след чието изпиване червеите придобиват и умението да летят. Добре, много хитро. Но защо по дяволите камерата хвърчеше около мен докато летя и всеки опит да я променя по някакъв начин променяше и моята траектория, та веднъж не успях да прелетя до където искам? Че едно оръжие, или utility, за да сме по-конкретни, е неизползваемо е болка, която мога да преживея, но и в самата игра прицелването с базуката е трудно (най-вече заради влиянието на атмосферните условия във всичките три измерения), а елегантните масови убийства с cluster grenade, макар да изглеждат толкова осезаемо близки, остават като някакъв членестоног мираж в пустинята на пропилення потенциал. На играта ѝ липсва и онази колосална разрушителност на двуизмерните серии – преди падналия динамит буквално унищожаваше цели острови, По дяволите, аз искам да видя как кули падат, искам отново да копая надолу в ландскейпа, искам наистина да УСЕЩАМ че Worms е в третото измерение – а не просто, че играя някакъв утопичен тактически TPS с макаронести ненормалници в главната роля.

Но стига критика. Истината е, че Worms 4 е стъпка в правилната посока. Или по-скоро – в духа на поредицата, *приплъзване* в правилната посока. Проблемът е, че играта стои някак фригидна, когато неизбежното сравнение с **Worms 2D** изплува в главата ми. Не липсва просто това, за което казах – оръжия, карти, реплики и т.н. – липсва онази флуидност на гейминга, която те караше да искаш още и още. Която пък накара мен да изтрия **Worms 4** от харда си и за пореден път да издиря **Armageddon**. Това наистина е правилният път, но ние точки за прогрес спрямо **Worms 3** не даваме...

Оръжието на 21 век

Inflatable Scouser
Scouser на английски означава човек от Ливърпул – при мятането на това оръжие на екрана се материализира мустакат типаж с футболно шалче, който известно време са разхожда между червеите, докато не хване някой от тях. Тогава, държейки го, се самонадува и започва да лети до момента, в който не се спука – тогава хванатия в клопката червей се изстрелва надолу към земята. Пораженията върху самия червей и душевното здраве на играча са колосални.

графика	7
Използва енджина на Worms 3, тоест нищо ново под слънцето	
звук	6
Ако не си чувал пищенето на малките изроди, значи просто не си живял	
увлекателност	9
Ако Team17 бяха сложили всичко, което познаваме от предните части, вероятно оценката горе би била двуцифрена. Сега просто е малко над посредствеността.	
дизайн	7
Безбожно окепазен от ограниченията на енджина, но иначе екстричките и възможностите за промяна на външен вид и създаване на оръжия спасяват положението.	

отличава се 7

+ плюсове
+ история с кътсцени
+ убийствени звуци

– минуси
- все още не успява да достигне нивото на двуизмерните си предшественици
- неудобна камера и управление

ПРОИЗВОДИТЕЛ: BLUE BYTE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** UBISOFT **ЖАНР:** СТРАТЕГИЯ **ПЛАТФОРМИ:** PC **БРОЙ ДИСКОВЕ:** 1 CD **ПРИЛИЧА НА:** SETTLERS СЕРИЯТА
ИЗИСКВАНИЯ: 1GHZ CPU, 512MB RAM, 64MB VIDEO, 1.5GB ДИСКОВО ПРОСТРАНСТВО **САЙТ:** HTTP://WWW.THESETTLERS.COM/

Лошо време да си фен на легендарни поредици

Автор: Freeman

Живеем се геймъри във времена на отминали легенди. Точно – във времена на бледи техни подобия. Постоянно се спъваме в последните, с горест възкресявайки спомена за някогашните титанични прародители, от чието родословие водят началото си днешните недоносчета. Почти не минава месец, два или три без на пазара да се появи поредният опит за реинкарнация на някое величаво заглавие от едно минало, което по-старите почитатели на компютърните игри свързват с денонощия, белязани от неусетно безсъние пред мониторите и часове, прекарани в искрено забавление и възхита от нечий гейм-дизайнерски талант. Да, развлекателната индустрия се крепи на големите имена – като всяка друга област за изява на човешкото творчество впрочем – нищо лошо няма в това. Освен фактът, че както и родният ни футбол – единственото оправдание да сме все още фенове на който е един спомен с единадесет годишна давност, изтляващ с всяка следваща година и с всяко идване на Ливерпул в България – така и PC гейминГът се крепи предимно на стари лаври.

Но да се върнем на темата. Една от игрите, чийто принос за еволюцията на игралната индустрия не подлежи на съмнение, е **Settlers.** Наред с **Caesar,** на практика тя създаде жанра на икономическите стратегии. Няма да навлизам в подробности, но за да анализирам настоящото заглавие, накратко ще припомня как „еволюира" франчайзът. Започнал като подчертано икономическа симулация – в която на преден план беше *планирането* на селището, изискващо много точна преценка за това *къде* и *какво* да се строи, така че икономиката да се развива плавно и без сътресения, докато на бойните действия беше отредена ролята на допълващ, незначителен елемент – в четвъртата си част **The Settlers** направи концептуален завой и изведнъж битките станаха далеч по-съществена и важна част от

геймплея. Опитвайки се да налучкат правилната от маркетингова гледна точка посока по онова време (началото на 2001 г.), когато икономическите стратегии бяха поизчерпали интереса на масовия потребител, разработчиците направиха игра, която трябваше да се хареса и на любителите на екшън стратегиите. Вече можеше действително да се говори за бойни действия – разнообразието от родове войски нарасна, появиха се магии, катапулти, специални единици, сраженията вече изискваха много повече микромениджмънт на единиците от познатото до този момент селектиране на своята „армия", посочване на противниковата и последващото безпомощно наблюдаване на сблъсъка. Би било хубаво, ако всичко това не беше за сметка на икономическата част, която стана по-елементарна. Все още обаче имаше много от нея – селището зависеше от няколко добре замислени, затворени цикъла за производство, изискващи добив на ресурси (минимум 2-3), строеж на нужните за преработката им сгради на най-подходящото място, за да се спести разкарването на човечетата по картата, още сгради за преработката на изходните продукти, после още и т.н. Всичко беше много логично и хитро напаснато, оформяйки едно общо взето приятно за игра заглавие.

После дойде **The Settlers: Heritage of Kings** и окончателно погреба икономическия елемент. С което, поне за мен, погреба и франчайза. Това е игра, която не заслужава да носи името **Settlers**. Тя просто няма нищо общо с него.

Подозирам, че спокойно мога да завърша тази статия просто като кажа, че прясно пръкналият се – преди 2-3 седмици – неин експанжън не променя в нея абсолютно нищо и че отново в действие е влязла добре познатата формула „още от същото".

С други думи, ако играта ти е допаднала, ще ти допадне и експанжънът, ако не е – е, значи нямаш повод да си вгорчаваш отново настроението. Лично за себе си мога да кажа следното: не съм мазохист, така че не виждам смисъл да третирам мозъка си като задник, тъпчейки го с еквивалента на бухалка с шипове, какъвто се явява преждеспоменатия експанжън, при това с условието да ми харесва. Затова - признавам си чистосърдечно - ограничих досега си с играта до екзистенциалния професионален минимум, достатъчен да напиша тази статия. Което никак не беше трудно, предвид казаното по-горе, а именно – това допълнение не предлага нищо ново. Или поне нищо принципно ново.

Веднага предупреждавам, че за да играеш експанжъна ще ти е нужна и оригиналната **Heritage of Kings**.

Историята проследява по-нататъшните приключения на все така русолявия и нежно гласовит (а и все тъй глупав) Дарио – външността и гласчето на когото няма да коментирам повече, под страх да не ме обвинят в сексуален

шовинизъм, че напоследък си е направо престъпление да наречеш някой гей с едно от по-точните му и популярни сред народа прозвища – който след победата над ултимативния злодей в оригиналния **Heritage of Kings**, сега се изправя пред нова угроза. Древно зло, изпълзяло кой знае откъде, заплашващо света с демоничните си пълчища. Ами така е, героите нямат почивни дни – ако си решил да ставаш такъв, не е зле да се замислиш малко преди това.

Та, отново ще се срещнем със старите сратници на Дарио в далаверата с геройството, един-двама от тях ще предадат богу дух по време на кампанията, на тяхно място ще дойдат други – всеки със своите уникални умения. Така например вече ще си имаме и нинджа в групата. Юки – младо и, доколкото можах да различа сред пикселите, симпатично девойче, силно влюбено в призванието си да размахва крака, раздавайки щедро недружелюбното си отношение на лошите под формата на ритници, мавашита и прочие акробатики. Освен това мята и шурикени. Да пази господ от такава! Тя и следващата не е по-стока – злобно грозилище, вещица на име Кала, владееща наред с някои други неща и умението да изстрелва сноп от стрели – да видим кой е играл **Warcraft 3** сега. Последният, Дрейк, е най-обикновен „снайперист", което означава, че наред с вещицата и другата мома с лъка, позната ти вече от оригинала, ще оформи групичката за борба с вредителите от разстояние в героичната ти дружинка.

Всичко много хубаво, знаеш ли кое е лошото – тая игра преспокойно може да мине и без героите. Можеш да си ги държиш в града, ако сценарият не изисква да отидат някъде, да набъвваш войскица и да изринеш картата. Отново си задавам въпроса защо *Blue Byte* поне не вкараха ексипириънс в играта? То се виждало, че вече си имаме най-обикновен RTS, но поне да беше в крак с модата. Героите можеха да трупат барем опит, да има нещо, което да ни гъделичка, да ни подтиква да играем и да развиваме героите, уменията им и да ни кара да пазим единиците си. Мъглявото и мижаво уж повишаване на характеристиките на последните при използването им реално не дава почти никакъв ефект. Не и достатъчно забележим. Като заговорих за юнитите - в експанжъна има три нови. Напълно безполезни, разбира се. Има някакви пичове (архитекти), които ще ти помогнат да строиш мостове – на точно определени места обаче – никаква геймплейна идея няма в последните, освен да служат на сценария тук-там. Благодарение на *Крадеца*, поне на теория, можеш да откраднеш ресурси от врага и да го шпиониращ. *Разузнавач* – има завишен кръгозор и може да маркира дадена област от картата с факла, така че за известен период от време да виждаш какво става около нея, най-ценното му умение е след съответния ъпгрейд да показва близките източници на ресурси. О, за малко да пропусна четвъртата нова единица – може би защото не е съвсем безполезна – *Пушкаджията*. Странно, но тия бойци се правят най-трудно и изискват най-много построени сгради и ъпгрейди. Което пък ги превръща в точно толкова безполезни и ето, че сам се опровергах. Построих ги само веднъж, от любопитство – вярно не са лоши, но в тази игра няма нищо, което да не можеш да унищожиш с масовка от най-обикновени, ъпгрейднати до максимум стрелци. И ако те не стигнат, просто направи още!

Това е другото, което допълнително ме дразни – уж стратегия, но на практика стратегическият и - което е по-важно – тактическият елемент са сведени до оня минимум, който няма да позволи на един начинаещ геймър да загуби мисия, стига да помисли съвсем малко. Строиш кули, за да си защитиш града, трупаш ресурси, бъвваш масовката и отиваш да ринеш противника. Картите са все така безидейни, тук-там по някоя по-интересна, но нищо гениално. Сценариите и мисиите все така лишени от въображение. Хуморът – запазената марка на поредицата – все така липсва от оригиналната четворка насам.

И най-вбесяващото – играта е все така мудна. Ама не просто мудна, а неоправдано мудна. Няма нито една логична причина действието да се точи като лига на задрямал санбернар, освен неспособността на създателите да превърнат една икономическа симулация в динамичен RTS. Икономическият елемент всъщност стои като кръпка – в стремежа си да запазят все пак нещо от стария **Settlers**, разработчиците са направили ни рак, ни риба. Ами като искаш да натвориш стандартен RTS, направи го според каноните на жанра, по дяволите!

Личното ми мнение накратко – абсолютен провал! А обективно погледнато, дистанцирайки се от името и традицията на заглавието, експанжънът на **Heritage of Kings** е една обикновена, не толкова лоша за непретенциозния геймър игричка, която може да убие някой и друг час в лятната скука.

Аз обаче съм фен. Приемам нещата навътре и това недоразумение ми дойде като морска болест насред пустиня. Впрочем, има един начин да си облекчиш мъките с морската болест – наскоро го прочетох в една книга. Взимаш едно по-тлъстичко сурово парче свинско, завързваш го с канап и преглъщаш, после го издърпваш. Разбира се – драйфаш. И така, докато не остане нищо за драйфане. Но внимавай, усетиш ли нещо кръгло и космато – преглъщай бързо, това е задникът ти. Не че има нещо кой знае колко общо със статията, ама ей така – щеше ми се да го кажа.

графика	**8**
Една от малкото причини да си пуснеш Heritage of Kings е да видиш как вали снегът.	
звук	**4**
Интересно как някои хора могат да направят игра с по-бедни и невзрачни звукови ефекти, войс актинг и музика 4 години след като са сътворили аудио шедьовър.	
увлекателност	**4**
Без лоши чувства – тази игра може да се хареса на начинаещи геймъри, старите кримки трябва да имат стоманени нерви.	
дизайн	**4**
Посредствен левъл дизайн, посредствен интерфейс, посредствена геймъ-механика.	

разочароваща 4

+ плюсове

+ Красива и неангажираща, можеш да я забравиш включена и като се върнеш нищо няма да се е променило, освен ресурсите

– минуси

- Нито качествен RTS, нито добра икономическа симулация
- Мудна и монотонна
- Изгубила е чара и хумора на праотеца си
- Изисква инсталиран Heritage of Kings

ПРОИЗВОДИТЕЛ: TECMO/BACKBONE РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: 2K GAMES ЖАНР: ADVENTURE ПЛАТФОРМИ: PC, PS2, XBOX, NGC, GBA
ИЗИСКВАНИЯ: ЩЕ ТИ ТРЪГНЕ, НЕ БЕРИ ГРИЖА БРОЙ ДИСКОВЕ: ЦЕЛИ 2 ТРУДНОСТ: ЛИПСВА САЙТ: HTTP://WWW.CHARLIEGAME.COM/

Charlie and the Chocolate Factory

С деца на море

Фабрика за шоколад или за разни други кафяви работи?

Автор: dooty

Ала, поредната игра по филм. От онази порода излизащи паралелно с кинотворбата, в която единственото нещо интересуващо разработчиците е играта да я *има* и да се появи *навреме*, за да може дечицата да задърпат полите и панталоните на родителите си, вторачени в тях с умилително насълзен, драматичен поглед и изражение тип „А не сте ми я купили, а съм ревнал като крокодил от Нил". Приемайки че аудиторията на Списанието е достатъчно интелигентна, зная че повечето сте прелистили нататък само при вида шотовете и оценките. Е, задълженията са си задължения, тъй че – напред към фабриката, деца. А така, в колонка по двама и за ръчички.

От сега да се разберем – играта трябва да се избягва на всяка цена и съществуването ѝ да бъде забравено възможно най-бързо. Тъй като това е от онези заглавия, за които се чудиш как изобщо са се снесли на пазара и чий пилешки мозък ще реши, че си заслужават парите. Отрочето на Tecmo/Backbone може би става, а може би и не... хм, по-скоро не, единствено за токущо заменилите биберонте и памперсите с мишки и клавиатури, пък за следване на филма и дума не може да става! И смея да твърдя последното, въпреки факта, че все още не съм гледал новата и дългоочаквана лента на Бъртън, а само едноименния оригинал от 1971 г. Защото в играта няма и намек за хумор, липсва колоритът, лъхащ от трейлърите, не се долавя и нотка от световно признатия Бъртанов замах. Това е просто едно плоско и кухо преживяване, което не бих препоръчал и на най-големия си враг.

Историята ли? Уили Уонка е най-известният сладкар в света, притежаващ собствена фабрика за захарни изделия, в която реализира налудничавите си идеи и хрумвания. Чарли пък е бедно момченце, което по чиста случайност получава шанса да посети фабриката заедно с дядо си и още 4 деца – Аугустъс, Вайълет, Верука и Майк. Попадайки в рая на сладките, героите се забъркват в много неприятности, като твоята задача, в ролята на Чарли, е да ги измъкваш от тях, под напътствията на дядо си и Уили.

Ако трябва да бъда конкретен, то **Charlie and the Chocolate Factory** представлява смесица от разнообразни аркадни мини-игри и пъзели, въпреки че и двете определения са твърде силни за случващото се в нея. Например, аркадите могат да представляват пукането на балон за определено време, забождането на черешка върху движеща се мелба, поставянето на един тортен блат върху друг. Всички тези крайно интригуващи и затормозяващи дейности се осъществяват посредством един бутон на мишката. Самите пъзели варират от "Намери и донеси" до "Иди и отключи", а между игралните моменти има крайно недоклатени и дори понякога плашещи CGI откъси, правени сякаш на една от първите бета версии на *3D Studio*, които обаче идват като спасение на фона на геймплейната част.

Настрана от плоския геймплей, графиката е на толкова отчайващо ниво, че флаш-игричките, в които стреляш по пикселизираната мутра на Бин Ладен, започват да ти се струват като чудо на техниката. Плюс това, опитвайки се да достигнат колорита и шаренията на филма, разработчиците са направили най-отчайващия левъл-дизайн, който съм виждал някога. Цветове, форми, околна среда – направо като карфици ти се забождат в очите и започват бавно да си пробиват път към мозъка.

Дори и някак да издържиш теста на визията, то музиката ще изключиш веднага. За щастие, Джони Деп не се е дискредитирал, участвайки в проекта като озвучител на Уили Уонка, защото инак и той щеше да ми падне в очите, колкото и трудно да е това.

Не, сериозно - изумен съм от появата на подобен продукт в наши дни, без на разработчици и разпространители да им бъдат връчени съдебни призовки. Защото **Charlie** си е същинска подигравка с играчите. Принципно съм от онзи тип хора, които винаги успяват да извадят нещо хубаво и от най-дълбоката помийна яма. Е, тук няма къде да се хвана просто. А и си умирам от кеф, четейки западните колеги, които се чудят как да ти *намекнат*, че играта е тъпа без да ти го казват директно, за да не им спрат кранчето. Тъй като мен от кранчета все още не ме е страх, ще го кажа директно – лятото почти отмина, но все още има поне стотици начини да си прекараш по-приятно някой следобед от това средновековно мъчение, зовящо се **Charlie and the Chocolate Factory**. Защото подобни полюции трудно могат да бъдат наречени игри, независимо на какво мнение са някои хора.

Атаката на карамелените пеперуди. Трепери Хичхок!

Тези дребните се зовят Oompa-Loompas... не питайте!

графика	3
Причинява зачервяване на очните ябълки и пареща болка в слепоочията	
звук	2
Музиката води до самоубийствени наклонности, а абсурдният диалог се преглъща само с Лексотан	
увлекателност	2
Върви да играеш на стражари и апаши в махалата - по-зарибяващо е. Че и teamwork има	
дизайн	3
Ужасяващи нива и пренасищане с крайно зле подбрани цветови гами	

със сериозни проблеми 3

+ плюсове

+ липсата на Джони Деп и почти всичко хубаво, което ще видиш във филма

– минуси

- грозна
- скучна
- депресиращо малоумна

LINEAGE II

Rise of Darkness
CHRONICLE 3

Автор: Dimensin

Казват, че красноречието е на страната на силните. Да, днес аз се чувствам силен. Може би защото третата Хроника – най-добрата от излезлите досега – ми дава куража да бъда. И се моля красноречието да не ми изневери, защото тази игра го заслужава цялото...

Какво ново в третата „ревизия" на играта?

Започвам с нещо изключително важно за онлайн игрите – наличието поне на две ясно дефинирани, враждуващи помежду си фракции, съществуването на които в повечето случаи гарантира поддържането на искрата на интереса към тях жива за дълго. В моя случай не е искра, а волтова дъга, но нали така и трябва да бъде – човек може да разкаже най-добре за нещо, ако го познава детайлно, а за да стане това, той трябва да е... маниак. Но да се върнем на темата за фракциите и отсъствието им в **Lineage**... досега! В **Chronicle 3** двуполюсното разпределение е вече факт, при това - изпълнено по най-добър начин.

Lord of Dawn VS. Army of Dusk

Е, добре де, признавам, че Лордовете на Изгрева и Армията на Здрача не са най-оригинално звучащите имена. Но, слава богу, не името определя съдържанието. Интересното тук е, че не става дума за расово или класово разпределение, а за подялба на замъци. Образно казано, на „имащи" и на „нямащи". Всяка първа и трета седмица от месеца получавате възможност за избор на чия страна да се биете, с малкото уточнение, че кланове, които имат замъци, могат да се запишат само за Лордовете на Изгрева, докато Армията на Здрача (тези, които си нямат замък) могат да си изберат на коя страна да застанат. Записването за съответна фракция може да се направи във всеки един град от Глудин до Аден. Освен изборът на страна, трябва и още нещо – да решите за кой Seal ще се биете – *Avarice, Gnosis* или *Strife*. Всеки от тях си има конкретно значение в света и се определя от различни фактори. Щом изберете „Печат", ще бъдете допускани само до подземията и катакомбите, свързани с него. В таблицата ще откриете необходимата ви информация за имената на катакомбите и наградите при победи.

В продължение на една седмица трупате точки за съответния печат (за съответната фракция). Разбирате, че ще сте твърде ангажирани през седмицата, за да се биете с другите играчи – понеже ако спечелите, ще ви бъде много по-интересно на Фестивала на Тъмнината, за който ще дойде дума след малко.

На следващата седмица идват последствията от „Печатите". Ако сте се записали за „Лордовете" при Seal of Avarice, но сте спечелили „Здрача", ще трябва да си понесете последствията от това. На изхода на всеки град ще ви чака едно изключително неприятно NPC, което ще намали някои от важните ви статистики, ако сте изгубили предния „Печат" и ще ги увеличи, ако сте спечелили. Ако сте загубили, освен това няма да можете и да търгувате цяла седмица с Мамун (всъщност наименованието е The Blacksmith of Mammon, но Мамун е достатъчно красноречиво) – Ковачът на оръжията на Боговете. Това може да не изглежда като голямо наказание, но от гледна точка на бързо изтъняващите ви финанси си е трагично. Пък и ковачът може да ви направи оръжие от изключително висок клас срещу другата парична единица – *ancient adena* - и да му добави Специално умение. Това също е нововъведение. Всяко оръжие от висок клас може да получи допълнителна функция, в зависимост от вида му и кристала, който се добави.

Печати

Avarice

Този печат позволява на групата да влиза в некрополисите, изградени по-долу, през седмицата. Можете да търгувате с Mammon
Оракула ще отвори вратите към Lilith и Anakim

- Necropolis of Sacrifice
- Pilgrim Necropolis
- Worshipers Necropolis
- Patriots Necropolis
- Ascetics Necropolis
- Martyrs Necropolis
- Saints Necropolis
- Disciples Necropolis

Gnosis

Със записването към този печат, получавате достъп до всички катакомби
Търговия с Mammon
Ще използвате с налсада teleportation services от поповете на печатите
На изхода на всеки град ще ви чака Оракулът на Откровението. При загуба предната седмица ви намаля статистиките за 30 мин. При победа ги увеличава.

- Heretic Catacombs
- Catacombs of Branded
- Catacombs of Apostate
- Catacombs of Witch
- Catacombs of Dark Omens
- Catacombs of Forbidden Path

Strife

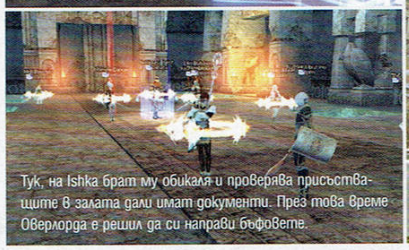
Точките на този печат зависят от сумата на защитите на замъците. Сумата от Pdef на вратите и стените на замъците, както и таксите определяни през първата седмица седмицата. Към този печат няма подземия. Неговите точки се менят най-вече по време на обсадите в края на седмицата.

Например, *Crystal Dager* със специалност *Critical chance* може да направи от всеки dager-играч масов убиец. По принцип, при по-ниския клас оръжия – Low Grade C, например, добавянето на умението става в обикновената ковачница в Гиран, но по-скъпите и хубави оръжия – само при Мамун. Древната адена също се търгува от него, така че гледайте или да залагате на сигурен Печат, или се пригответе за една дълга и скучна седмица.

Истинското предизвикателство идва с посещението на Фестивала на Тъмнината през втората седмица. Входът там е един от трите вида камъния събирани от Катакомбите – червени, сини или зелени. На малката таблица има описание с цената на входа за всяка категория. Какво представлява фестивалът? Събирате се парти – до 9 души - и си избирате категория. Пускат ви в една не много голяма зала, в която започват да се съмонват МОБ-ове със завишени статистики. Целта е за 18 минути да съберете максимален брой точки, избивайки абсолютно всички вътре. Не е толкова лесно, колкото звучи. Необходима е изключителна координация на играчите, за да се справите със залата. Нещата тук са на принципа на главата на Хидрата – колкото повече убивате, толкова повече се съмонват на тяхно място и след 12-13-та минута ще ви се иска въобще да не сте влизали. Точките, които събирате, ще се прибавят на съответната фракция и печат. Онзи, който спечели категорията си, ще прибави в склада си всички камъни, събрани от такси в съответната категория. А това са много пари.

Ковач, бъфер, дагерист и оверлорд играят белот в катакомбите, докато чакат за мана.

Масово изпълнение на троен аксел – „Scroll of Escape" след няколко часа бой.


Тук, на Ishka брат му обикаля и проверява присъстващите в залата дали имат документи. През това време Оверлорда е решил да си направи бъфовете.

Най-добрият buff за магове - empower. Единственият, който го има в играта е Shilen Elder.

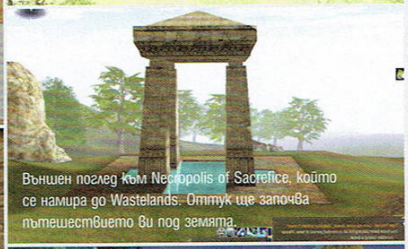
Forbiden Gateway - едно изключително удобно място за парти. Соловите изпълнения по високите зони са почти невъзможни.

Таксите за типа предизвикателство

Level	Blue Seal Stone	Green Seal Stone	Red Seal Stone
Below 32	900	540	270
Below 43	1500	900	450
Below 54	3000	1800	900
Below 65	4500	2700	1350
No Limit	6000	3600	1800

Dark Crystal. Каквото и да говорят, Тъмния елф си остава най – джиджавия като тръгне да слага тежката броня. Always.... с крилца.

В зависимост кой е спечелил през изминалия период (дали Dusk или Down), Луната изменя изражението си.


Външен поглед към Necropolis of Sacrifice, който се намира до Wastelands. Оттук ще започва пътешествието ви под земята.

Е това пък според мен е единствената броня на жена – маг, който стои прекрасно. Поради високия ѝ клас, няма да я видите на безплатен сървър.

Ауууууууу, голям дракон, пък тлане... Парички ли изтърва, миличко...

Победителят на Seal of Avarice ще има възможността да се срещне с *Lilith* или *Anakim* (в зависимост дали е от Лордовете или от Здрача) в *Disciples Necropolis*. Не мога да ви кажа коя какво пуска (поне знаем, че и двете пускат), тъй като още никой не ги е бил (е, не съм казал, че са лесни!), което впрочем вече започва да става дразнещо.

Каква е идеята от цялото упражнение, ще попитате? Кому са нужни всичките Печати, Мамуни, Фракции. Отговарям – първо, ако се прави както трябва, това позволява едно много по-бързо развитие на героя, което пък автоматично отваря още врати. Ако сте в читав клан и си имате даровит търговец (Богът на търговията в играта се казва Adoria), той може да направи чудеса, ако има пари и ги завърти. Другият вариант за печелене на пари е чрез правене и продаване на soulshots, spiritshots и blessed spiritshots, необходими на всяко оръжие да прави повече поражение. Само че, за да има някакъв смисъл, говорим за B grade shots, а за това трябва висок левъл ковач. Пък той трудно се създава.

In KoBa We Trust...

Искам да се възмутя публично от една широко прокламирана теза – че на официален сървър нива се вдигат бавно – за разлика от всички безплатни сървъри, където заглавието на около 60% орязано, но пък нивото на exp-а е високо (x4) и се трупа бързо. Е, хубаво, и какво от това? От опит знам, че проблемът с недостатъчната известност на тази великолепна игра се корени именно във факта, че мнозина предпочитат да я играят на някакви измислени сървъри, където от нея не е останало почти нищо, освен графиката (донякъде), земите и само част от иначе широкия списък с умения и възможности. Има и друго – за да наваксат по-бавното развитие на героите, *NCsoft* въведоха т.нар. newbie character. За такъв се води единствено първият ви герой, който мине 6 ниво. Допълнителните облаги, които получава този герой, са невероятни. Първо – с всяко горно ниво се

увеличават безплатните *бъф*-ове, които получавате в градовете и така - до 25-о. Второ, само ще си доплащате разликата в парите за екипировка от по-висок клас, защото ще изкупуват старата ви на 100%. А това никак не е малко. А с топ-класа оръжия до 20 ниво се стига за една нощ. Опитайте се да направите това на безплатен сървър, който е изключен 50% от времето, което можете да отделите за игра. При прилична игра, за един месец ще направите 40 без особени трудности.

Минете ли 75-о ниво пък, ще можете да си вземете кусет, който да ви добави още един клас върху героя, който развивате от 40 ниво нагоре. Старият клас си остава, скиловете също, но няма да можете да играете с двата класа едновременно – сменяте ги при определени NPC-та.

Uncle Manor is my best friend…

Тази система все още не е напълно разработена и понякога не работи добре. Идеята е следната – във всички градове (без стартовите) има Манор. Задачата на това NPC е да продава семена. Какво се прави с тях? Сеят се в МОБ-овете. Колкото са по-близки левълът на семката, на МОБ-а и вашият собствен, толкова по-голям е шансът тя да се посее. Преди да започнете да биете МОБ-а, посявате семето, и когато го убиете, му прибирате плодчето. За какво ви е? На вас не ви трябва, но на чичко Манор притежателят на замъка му е казал да заменя определени плодове срещу определени ресурси. На практика, получава се така, че притежателят на замъка един вид спонсорира прохождащите кланове и герои, за да получат необходимите им пари или ресурси. От друга страна и Лордовете са доволни, понеже с тези плодчета си купуват предмети, печатат скролове за оръжия и т.н. Така и двете страни са доволни – симбиозата между враговете е невероятна. В началото споменах, че не е разработена, защото се случва да имаш плодове, пък да не ги изкупуват или семките, които ти трябват, да са свършили 3 секунди, след като са обявени от Манора.

Welcome to the soldier side...

Ако сте играли играта и си имате впечатления относно PvP-то, ами... забравете ги. Тъй нареченитe *Combat Points* (бойни точки) променят всичко. Когато влезете в битка, показателят на CP ще служи за нещо като броня – едва когато той се изчерпи, ще започнат да намаляват точките ви живот. При всеки клас размерът на CP се смята различно, в проценти.

Благодарение на него битките траят по-дълго, а това дава изключително много възможности за тактики и импровизации в боя. Доуточнявам, че става дума за битка навън, а не на арена.

I Wish My Potion From Diadre

Третата Хроника е богата на Куестове. След унищожителните критики от страна на комюнитото, *NCsoft* рязко завишиха броя и качеството на куестовете. Сред тях има и задължителни, поради щедрите награди, подпомагащи неимоверно развитието на героя.

My skill is Wild

Всеки герой е получил по няколко нови умения след 62-66 ниво, ала мястото ми не стига да ги опиша. Добавени са смислени скилове, които отварят играта след 66 ниво. Изключително интересна е скиловата симбиоза между маговете от трите раси – елф, тъмен елф и човек. Всеки един от тях получава на 66 ниво по един *Seed*, който може да направи на другите двама. Когато двама направят едновременно *Seed* на третия, той пък може да направи своята най-силна магия. Редувайки се по този начин – трудно нещо ще ги спре.

В заключение, няколко думи за приказките, че **Lineage 2** се играела само заради графиката и напращялото деколте на тъмната елфка. Беше тя тая. Играта вече има една от най-добрите икономически (и аграрни) системи.

Независимо, че неказани останаха твърде много неща, би следвало поне да сте разбрали, че **Lineage 2** е едно качествено ново заглавие, което спокойно може да се конкурира, а в някои отношения и надминава конкурентите си на пазара. Убедете се сами, опитайте я!

графика 8

Графиката е перфектна. Малко са бъговете, които дразнят, но ги има. Играта получава с 1 по-малко само заради модела на женската орка-шаман.

звук 9

Били Браун - композитора на музиката на играта е сътворил Вселена от звуци. На моменти се усещам как се заслушвам в природата

увлекателност 9

След нововъведенията от C3, съня ми се струва като изключително голямо губене на време. Струва ми се, че няма подходяща дума да опиша размерите на тази мания.

дизайн 9

Корейците знаят как да направят една Вселена култова. Само като влезете в катакомбите и некрополисите и видите йероглифите изрисувани на стените, ще забравите къде сте.

шедьовър 9

+ плюсове

+ Разнообразието от начините на игра изтегат геймплея до недостижими висоти.

– минуси

- Ботове. Дразнят. Но няма по-приятно от това да срещнете бот, на който е забравена функцията за вдигне на дропа. Какви пари се правят, не е истина.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: CLIMAX **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** ZOO DIGITAL **ПЛАТФОРМИ:** PC, XBOX **ЖАНР:** ЕКШЪН С РОЛЕВИ ЕЛЕМЕНТИ
ИЗИСКВАНИЯ: PIII 800, 256MB RAM, DVD-ROM, 32MB ATI RADEON 8500/GEFORCE 3

Sudeki

Бием, зеем, мушим - три в едно (комбо)... Една неочаквано добра комбинация!

Автор: Freeman

В милата ни татковина, най-известният факт за японските RPG-та е, че са абсолютно неизвестни. Мога да се обзаложа, че всеки девет от произволно запитани десет играчи у нас, в най-добрия случай ще си спомнят нещо за Silver и Final Fantasy поредицата и само един може би ще е играл някоя от тях или друга. Причината за това не е само една, но сред най-важните от многото е фактът, че в Страната на Изгряващото слънце гейм-индустрията от край време е съсредоточена в конзолния пазар. Което преведено означава, че японската ролева школа е непозната в България, защото тук такъв реално не съществува. Друга причина можем да потърсим в самата школа. Начинът, по който феновете от земетръсното сърце на света тълкуват понятието role playing games доста се различава от западно и източно европейските представи. Точно както анимето и мангата се отличават от „Малката Русалка" и „Човекът Паяк". Говорим за бездна между култури. Няма да се правя на специалист, но от всичко онова, което съм чел, виждал, чувал или говорил с по-запознати от мен приятели знам, че за японците повече от всичко, в едно RPG е важна мелодрамата, силният акцент върху личните съдби и особено върху интимността и чувствата на персонажите, изобщо – трябва да има много история и човешко присъствие, поднесена начестичко с междинни анимации. Западният начин на мислене измества фокуса към историята по-скоро от глобална гледна точка и към по-голяма детайлност и богатство на механиката на геймплея – ролева система, бойна система, айтъми, артефакти и т.н.

Затова, в голямата си част японските RPG-та на западняците им се виждат сълзливи, отнесени и някак – по-опростени и елементарни. Ние, българите, като възпитаници на западния стил – по стечение на обстоятелствата – не правим голямо изключение от това правило.

Започвам с всичко това, защото играта, която ще представя днес, се спрага за – а и на пръв поглед изглежда да е – типично японско екшън-RPG. Под „на пръв поглед" разбирам манга изгледа на персонажите и обложката на играта.

На „пръв поглед" обаче – в случая не важи! Ако питаш мен, Sudeki не е RPG, а че не е „японско" – е сигурно. Макар често да бъркат основаната през 1998г. от Карл Джефри Climax Studios (разработчиците на заглавието) с базираната в Токио Climax Entertainment, двете компании нямат нищо общо помежду си. Все пак е факт, че Climax от години се занимават с „писане" на игри приоритетно за конзоли и каталогът им за тях надвишава с пъти този за PC, така че объркването е обяснимо. Тук може би е моментът да вметна, че зад гърба на разработчиците стоят общо над 30 заглавия, вероятността да си чувал за повечето от които е нищожна. Но сред тях все пак има едно-две, които ще ти говорят нещо - Magic & Mayhem: The Art of Magic и Moto GP 2 и 3. Любопитното е, че Climax стоят и зад няколко проекта по адаптиране на чисто PC игри за конзолни платформи, сред които Diablo (за PlayStation) и Serious Sam (за GameCube). Дали всичко това е достатъчно за създаването на качествено заглавие?

Хайде да тръгнем по реда на нещата и да видим тази работа.

Светът на Sudeki и историята залегнала в основата ѝ са сред главните козове на играта. Още с първите крачки, които правим, попадаме на място с приказна атмосфера, наситена от цветове и особено чувство за хармония и жизнерадост; за искрящ от озонова свежест

росаното, твърде детинско излъчване, което наблюдаваме понякога в заглавия издържани в подобен стил. Вселената на Sudeki приласкава играча да я хареса още с началните няколко кадъра и сцени, защото носи онова специфично очарование от арканумски тип, раждащо се единствено от сливането на фентъзи и технологии. Околностите демонстрират задоволително разнообразие. Вариациите между слънчеви, ярки локации и тъмни, мъгливи местности върши отлична работа на историята. Би било твърде подвеждащо да продължавам дълго с този патосно-хвалебствен стил – заглавието предлага забележителна околна среда и архитектурни решения от време на време, но му липсва мащабността, нужна за изстрелването му в звездната орбита на гигантските игрови вселени като Final Fantasy или Gothic например. Всичко е някак по-миниатюрно – симпатично, колоритно – но не и монументално. Междинните анимации, макар и хубави – предвид факта, че са правени с енджина играта – няма да тракнат ченето ти в плота на масата. И все пак Sudeki заслужава адмирации. Тя не краде нищо от D&D или други класически фентъзита, има собствен живот, и своя собствена вселена.

Четиримата герои, с които ще играеш са интересни и... да, защо не – уникални. Честно казано, от персонализацията им има какво да се желае – личните им истории и взаимовръзки можеха да са по-добре развити и пресъздадени. Като цяло обаче успяват да ти влязат под кожата. Мацките са секси! Е, това вече Е направено типично по японски – огромни очи и миловидни личица с наскоро разцъфтяла женственост; слаби тела и фино заоблени ханшове, положени върху прекомерно дълги крака; стегнати, перфектно оформени дупета и... и браткооо, едни ми ти напращели като зелки деколтета, ти казвам. И повече нищо няма да казвам. Освен, че – пак типично мангаджийско японски – двете май си приличат повече отколкото е здравословно, предвид (уж) липсата на роднинска връзка помежду им. Не, че има значение – нямам нищо против и близначките. Стига да се наредят чинно две по две в редичка и да си чакат реда на опашката.

Историята, която във всяко уважаващо себе си ролево заглавие, трябва да е на ниво – тук буди леко противоречиви чувства. След стилно, но впечатляващо само за човек с естетски вкус начално интро, играта започва. Оттук историята се разказва сама – сцена след сцена, куест след куест, битка след битка...

Сюжетът изследва мистерията около появата на странни чуждоземни създания – буквално падащи от небето. Инвазия? Или тък нещо друго? Докато трае разгадаването на загадката, междувременно започват да изскачат и отговорите на въпросите около четиримата герои. Проследява се миналото и настоящето на всеки от тях. За съжаление, никой не е разработен в такава дълбочина, каквато ми се искаше. Тал например, който имаше така да се каже – сериозен проблем с баща си, така и не влезе в истинска конфронтация с него; а от своя страна дъртия – чиято роля в повествованието в началото изглеждаше да нараства нататък – някъде по средата на играта взе, че изчезна и не се появи повече. Казано иначе - много подсюжетни семена са посяти, но твърде малко са поникнали.

Но гореизброеното само обяснява защо Sudeki не е велика игра; какво й липсва, за да бъде. Това, което обаче притежава е напълно достатъчно, за да я окачествя като много добра. Историята е силен аргумент в това ми твърдение – макар и малко повърхностна, тя е стимул и дърпа играча през играта.

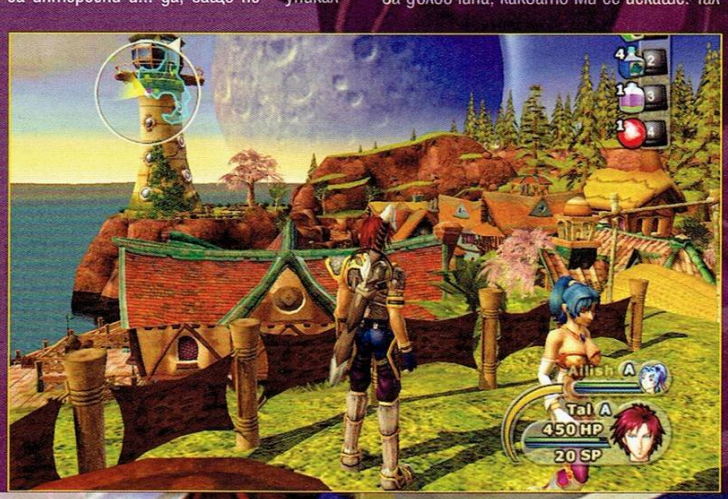
RPG? Екшън?

Според разбиранията ми, една същинска ролева игра, трябва да притежава богата система за развитие на персонажа, включваща дърво на скиловете, базови характеристики, абилитита, добър алгоритъм за качване на нива и разпределение на точките експириънс и т.н. – да спрем преди да е станало твърде сложно и да се оплета тотално.

Е, не смятам, че видях нещо подобно в Sudeki. За също толкова задължителното огромно количество предмети, артефакти, сглобяеми комплекти – да не говорим.

Това, което в Sudeki някои възприемат като роллплей, е следното: убивайки гадина, поразилият я герой получава количество опит. Той не се разпределя между останалите в партито, а остава за нанеслия фаталния удар. Достигайки до тавана на дадено ниво, всеки герой минава в следващото, получавайки правото да разпредели една точка на някоя от 4-те си базови характеристики (power, essence, (HP) hit point и (SP) spell point) или на един от 8-те си Skill Strike-а. Последните могат да се възприемат като един специални умения, в общия случай – еквивалент на магия. Уменията на героите не се припокриват, а са уникални за всеки от тях. Има лекуващи, защитни, атакуващи магии и магии със специфично действие.

Например Тал (който заедно с Буки са файтърите в партито), притежава Skill Strike-а „Shin Splitter", при активирането на който описва арка с меча си, покосявайки и едновременно с това отблъсквайки враговете.



Една от най-полезните магии на Ейлиш (заедно с Елко са „стрелци")пък се нарича „Shadow Nexus" - Съживява посечените в битка съюзници и възстановява малко жизнени точки за цялата група.
Това са само два примера за онагледяване на казаното. Всяко използване на специално умение изисква определено количество SP.
Освен тези Skill Strikes, с течение на приключението всеки герой печели две уникални Spirit Strikes. За да ги използва, трябва първо да се напълни спиритометърът му, който се повишава с всяка успешна атака над врага.
Убитите гадини „пускат" разни неща, които после можеш да продаваш в селищата или на крайпътни търговци, а с парите да си купуваш поушъни за регенерация на HP и SP, а също и да ъпгрейдваш оръжията на героите, купувайки от Ковача специални руни, за слотовете, които всяко едно оръжие притежава. Разнообразието от оръжия и руни е направо жалко, така че темата няма смисъл да я продължавам
Това са ролевите моменти в Sudeki. Сам прецени е ли това RPG или не е.
С други думи: твърд пърсън екшън с ргд-елементи – да, определено, RPG – категорично не. Сега, големият въпрос е: до каква степен за теб това има значение? Ако си дай-хардкор фен на ролевия жанр, стой далеч – само ще се издразниш на недоклатения ролплей.
Аз обаче не съм такъв, нещо повече – рядко играя и твърд пърсъни, така че се потопих с отскок във водите на Sudeki и там толкова ми хареса, че за малко да се удавя. Играта ме плени още в първия половин час. Всъщност, след тази лятна суша, тя ме изкефи толкова, че ако не ми беше неудобно заради рецензентската обективност, бих ѝ лепнал една 8-ца без да ми трепне окото. Това заглавие за-бав-ля-ва! Играе се леко, интуитивно, неусетно, плъзга се някак неусетно между секундите, без да можеш да усетиш съпротивлението им. 20-тина часа разкошно, отпускащо приключение! Защото... е, май е време да кажем нещо и за бойната система.

С меч и магия
Това, с което Sudeki смазва всякакви резерви към себе си е частта, в която „мечовете изскачат от ножниците" и се започва сериозната работа. Много интуитивна, дори простичка файтинг-система, но толкова ефективна и нахъсваща, че е трудно да се откъснеш от играта преди да преживееш и следващата битка и после тази след нея и...

Това е един великолепен дънджън-кролър (dungeon crawler) – прекалено добър, за да го изоставиш с охота, ако си фен на баталните касапници. Е, ако свързваш понятието с игри от типа на Baldur's Gate – тази не е от този вид просто. Тук фънът е в разгара си, когато си с пълния състава на партито, изправен пред тумба освирепели, страховити зверове, извисяващи се над дребничкото ти парти като кули. Понякога битките траят по 10 и повече минути и – което е най-важно и говори по-красноречиво от всичко – те не ти доскучават и за миг! Вместо да ми омръзне от еднотипни битки, както се е случвало с други заглавия, тук напротив – търсех стълкновението.
Малко повече за самите битки. Те се случват, докато пътуваш с героя или партито си (зависи от сценария) от една локация към друга. Обикновено, попаднеш ли на някое по-открито пространство, пътят пред и зад тебе се затваря и на оформилата се просторна арена се материализират вразите. Ако си избрал да управляваш меле-героите си (Тал и Буки), перспективата ще е от трето лице с много приятна за управление камера. Превключиш ли на „стрелците" преминаваш към първо лице. Смяната на персонажа става елементарно – с натискане на един клавиш. Големият кеф, разбира се, е мелето, защото там са комботата. Извършват се посредством натискане на ляв и десен бутон на мишката – в определена последователност и – внимание! – през определен интервал от време. Ако натискаш по-бързо или по-бавно от необходимото, ударите пак ще се реализират, но комбото няма да се получи. За ориентир кога да натиснеш можеш да ползваш комбо-показателя на екрана. Веднъж усвоиш ли тази простичка система лесно ще накараш Тал да раздава 360 градусови ритници като от Матрицата, забивайки в земята меча си и използвайки го за опора, както Нео използваше тоягата. И въобще, битката много ме накефи.

Но как... Седмица!?
Защо само 7? Защото играта просто толкова си заслужава. Вече казах – липсва ѝ мащабност, сякаш докато е била разработвана някой я е захлупил със стъклен похлупак, за да не се разраства излишно. Това, че изпълва перфектно ограниченото си пространство е добре, но просто не я прави по-голяма. Тя не просто може да надскочи лимита на потенциала, който самите разработчици са ѝ отредили, независимо, че е опряла гръб в тавана.
Sudeki успява да свърши точно навреме – преди да започне да писва, браво! Но завършва по нелеп начин – като отрязана с нож. От другата страна на острието, отделено от по-голямото цяло, сякаш е останало нещо, което така и няма да видим. Въпросът тук е: защо не е била направена достатъчно добре, че да можеше да продължи още 20 часа без да писне? Към това мога да добавя и най-яловите „пъзели", които съм виждал от доста време насам – няма да ги описвам, с изключение на 1-2, за решението на всички останали просто трябва да си извадиш главата от фризера и да оставиш мозъка си да се размрази докъм 1-2 градуса под нулата.
Съветът ми? О, разбира се, че трябва да я изиграеш, по дяволите! Естествено, че няма значение дали си почитател на жанра! Би ли изпуснал гледката на бяла прашка, впита между две идеално оформени полукълба, подрусващи се плавно в такт? Би ли? Пикселфакър такъв!

графика 7
Много приятна, без да заслепява с фрапантна детайлност на околната среда, текстурите и пр.

звук 8
Адски добро озвучаване на персонажите – ама адски! Много приятна музика. Репликите обаче се повтарят.

увлекателност 8
15-20 часа си отлитат леко, неусетно, без екзалтирани еуфории, но и без изстъпления от бяс.

дизайн 6
Пипната, но опростена гейм механика. Интересни и колоритни, но също и някак свити, малки местности.

отличава се 7

+ плюсове
- вълшебен, малък, чуден свят / изпълнен с звукове и цвят
- битка се задава / меч в ръката ми застава
- оскъдно бельо... пардон, облекло на героините
- облечени от глава до пети герои

– минуси
- пъзелите тук са плява
- рядко запис се задава
- играта кратка си остава

КОНЗОЛИ

СЪДЪРЖАНИЕ

59 Killer 7

62 xbox 360 summit 2005

64 Mortal Combat: Shaolin Monks

65 Starfox Assoult

66 Destroy All Humans

68 Conker

Модел **Венета Яньова**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **Александър Кацев**
Грим **Лора Славова**
Сесия **Gamers' Workshop**

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР **2260** Mtel и GloBul

ОБАДИ СЕ ОТ СТАЦИОНАРЕН ТЕЛЕФОН НА **0900 40 400** Mtel и GloBul

WWW.fresh.BG

мелодия ТОП ХИТОВЕ

	МОНО	ПОЛИ
elena paparizou - my number one НОВО	422395	422416
уши виденлиев - онзи НОВО	422396	422417
псурт - 3 в 1 НОВО	422397	422418
ngelica agurbash - love me tonight НОВО	422398	422419
he black eyed peas - don't phunk with my heart НОВО	422399	422420
rash - tike tike kardi ХИТ	422400	422421
ene cara - fame ТВ ХИТ	422401	422422
стата - всички дрехи ми пречат ХИТ	422402	422423
sher - caught up	422403	422424
nter feat samanta fox - touch me	422404	422425
ди кълвача ХИТ	422405	422426
0 cent ft. olivia - candy shop ХИТ	422406	422427
elly ft. tim mcgraw - over and over	422407	422428
mes brown - i feel good	422408	422429
hemical brothers - galvanize	422409	422430
умънеца и енчев - giliai ХИТ	422410	422431
ратя мангасарян - бай мангау ХИТ	422411	422432
drian minune - diskoteka boom	422412	422433
ina & costi - necazuri si suparari	422413	422434
minem - mockingbird	422414	422435
iting nations - out of touch	422415	422436

TRUE TONES

а че си глупава	422437
**а миризлива вдигни телефона	422438
лик е нашият войник	422439
игни го ма	422440
хиляди марки	422441
ма каза че ще ми	422442
пи куче, ама друг път	
ого пъти съм се напивал	422443
ма, няма проблеми никви	422444
ани ми дама на бала	422445
си чукундур	422446
ха	422447
ар телефон	422448
ела	422449
иркане по мацка	422450
село човече	422451
не касичка	422452
тел	422453
лк	422454
бешки смях	422455

само ХИТОВЕ

ох, ша ма самоубиеш	422456
мани тоя пак звъни	422457
каде си ма парцал	422458
баба яга	422459
реч на тодор живков	422460
sms	422461
оргазъм	422462
ало, ало	422463
ало шефе	422464
брим брам	422465
готин смях	422466
повръщане	422467
патка с патка такава	422468
сосна псувня	422469
формула 1	422470
тасманийски дявол	422471
отбор легенда цска	422472
хеликоптер	422473
бомбардировки	422474
паника	422475
аааа крокодил	422476

fresh Top GAME

безплатен бонус

Всеки поръчал полифонична мелодия, true tone, java игра или видеоклип получава безплатно Top GAME абонамент за 4 седмици.

TOP GAME ще ти съобщава всяка неделя в продължение на 4 седмици, коя е топ java играта и как можеш да я получиш.

И преди, и сега с FRESH ще си на върха. За да се абонираш без да поръчаш
Изпрати: GAME на номер 2250.

Как да спра абонамента си?
изпрати sms със съдържание game stop на 2250

цена: 0,50лв. без ДДС

* ТЕМИ за твоя gsm

за първи път с fresh

422477 422478 422479 422480 422481 422482 422483 422484

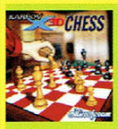
JAVA игри

422493 Кратйк българо - английски речник *
Изисквания: необходимо вашият GSM да поддържа кирилица!

422494 Трябва да преминеш през 5 нива на трудност, в тази луда надпредвара. * НОВО

422495 Влез в контакт с най-красивите момичета на повикване. * Пробвай паметта и рефлексите си.

422496 Трябва да разбиеш всички духове и зверове. Прицели се точно и нанеси поразяващ удар по тях. *



422497 Играта е много яка. Игравш триизмерна игра с 4 нива на трудност. * НОВО

422498 Изчисти екрана от блоковете и се наслади на снимките на перфектни девойки. * ХИТ

422499 Помогни на Кати да открие сестра си. * НОВО

422500 Много интересна логическа игра. Внимавай много за мините. *

422501 Събери достатъчно опит за да се завърнеш в своя град и да предизвикаш своите врагове. * НОВО

422503 Ако не рискувате, няма да спечелите. Търсете самоличността си и истината за тази планета. *

422502 Винаги е голямо удоволствие да сравняваш момичета, особено, ако са секси модели. * ХИТ

ХИТ ВИДЕО КЛИПОВЕ fresh

само при нас

умънеца и енчев - giliai | ивана - не е ваша работа | амет и 88 - i love you | глория - изповед | мая - party time | преслава - дяволско желание | ъпсурт - 3 в 1 | устата - всички дрехи ми пречат

422485 422486 422487 422488 422489 422490 422491 422492

ветни картинки

2504 422505 422506 422507 422508 422509 422510 422511 422512 422529 422514 422515 422521 422516 422517 422518 422519 422520 2522 422523 422524 422525 422526 422527 422528

как да поръчам?

важно

* за да провериш, дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя gsm, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта

поръчка с sms?
изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul
с кода на продукта и индекса на GSM а ти
1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и
N Nokia E Sony Ericsson
SI Siemens A Alcatel
SA Samsung M Motorola

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри и анимации, трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

поръчка от стац. телефон
набери 0900 40 400 и следвай менюто за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел! -
изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul
с кода на продукта, индекса на GSM а и номера на GSM а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

МТелеком

Killer7™

Автор: Snake

Тази статия би могла да започва по два *коренно различни* начина, които от своя страна биха могли да поведат текста в две коренно противоположни посоки. Което всъщност би било перфектното отражение на психоделик хаоса, стаен в **Killer 7**. И затова наместо да се опитвам да слея в едно цяло потоците от любов и омраза – две емоции, които новата игра на *Сарсот* несъмнено ще предизвика и у теб, при това *паралелно* – просто ще разделя статията на *две статии*. В коя от тях ще откриеш *своята* истина за играта, зависи изцяло от теб. А ако успееш да се плъзнеш по тънката граница между черното и бялото, по водевила между Ин и Ян, значи ставаме двама.

В името на Харман...

Светлината

В съвременния гейм свят на дигитална посредственост...

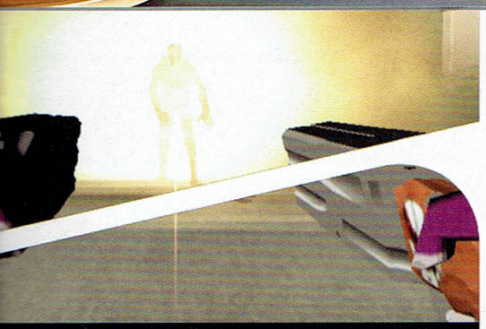
...Killer 7 е диамант в калта. Проблясък на оригиналност. Звън на разкъсани окови. **Killer 7** е игра, която няма аналог. Никога преди не си играл нещо подобно. И може би никога отново няма да играеш. Тя може да те побърка, да изтръгне здравия ти разум и да го принесе в жертва на похвалната амбиция на пичовете от *Сарсот* да създадат *най-извратената игра*, създавана някога. **Killer 7** е *болна* в най-добрият възможен смисъл на думата. Тя е перфектното вирутално надрусване, в което правилата и законите на реалността спират да имат значение. В този ред на мисли, тази статия е абсолютно безсмислена. Тя е просто серия от писмени знаци, целящи да привлекат вниманието ти в дадена посока, но не и да обяснят, да разкажат. Всичко, което бих могъл да напиша за **Killer 7**, несъмнено ще те подведе. Просто защото обясненията за: *антиутопична манга история; възможността да взимаш една от седем налични самоличности, в зависимост от необходимостта на ситуацията; решаване на пъзели; стрелба по противници* - ще извикат в съзнанието ти познати игрални образи и усещания.

Харман Смит

Описание: Водачът на Killer7. Гаршън Смит винаги се среща с Харман преди да приеме нова мисия. Харман е прикован към инвалидна количка, което възпрепятства участието му в повечето мисии. При все това ще можеш да играеш с него в някой от по-ключовите моменти.

Оръжие: Картечница с бронебойни муниции

Мистър...



Маск Дьо Смит

Описание: Маската е най-могъщият във физическо отношение член на отряда. Бивш кечист с някои особено странни идеи по отношение на облеклото си. Освен това може би най-суетният от убийците на Харман, който успява да се преоблече три пъти в рамките на играта.

Оръжие: Гранатомет

Специални умения: Използвайки зачислената му комбинация от физическа сила и експлозивно въоръжение, Маската може да разбива определени препятствия, изразяващи се главно в дежурните за гейминга напукани стени.

Бойни умения: Самият гранатомет на Маската е страховито бойно умение сам по себе си. В добавка якото момче разполага и с подсилен с кръв изстрел, който е особено необходим срещу Протектори.

А в **Killer 7** няма да видиш нищо познато. Ще бъдеш сам – и може би отчаян – насред новото, нестандартното. Ще преживееш своя игрален катарзис, докато виждаш, чуваш, *правиш* неща, които по никой начин не се вместват в познатата ти геймплейна матрица.

Killer 7 е дигитално извращение в най-чист вид.

И не подлежи на адекватно описание дори и само поради простата причина, че писаното слово е подчинено на някакви правила и закони, а **Killer 7** в самата си същност отрича законите. Дори и най-простото действие – сейвването на играта – тук е извратен ритуал, успехът на който зависи от моментното настроение на *мъртвата камериерка на Харман*.

Тази игра напуска магистралата на здравия разум още в откриващия си кадър с пулсиращата кървава луна и се плъзва по нервни разклонения, които обикновено се възпламеняват от нездравословно големи количества алкохол и наркотици. И ако хората, стоящи зад **Killer 7**, не са злоупотребявали с нищо подобно в работно време, определено смятам, че мястото им е в добре изолирани стаи с меки стени, а не в дивелъпинг отдела на *Сарсот*.

Което, реално погледнато, си е страховит комплимент, защото в унисон със старата максима, че гениалността и лудостта вървят ръка за ръка, **Killer 7** *е несъмнено* гениален *продукт.*

Мракът

В съвременния свят на дигитална посредственост...

...Killer 7 е отчаян опит да се постигне култов статус благодарение на преднамерена и *самоцелна* различност.

Killer 7 потъпква грубо и безапелационно Първото и Най-важно правило на гейм дизайна – поставянето на геймплея над всичко останало. Изгубени сред наркотичните си видения, авторите на тази игра са се усетили твърде късно, че покриването на героиновите им халюцинации със стилни текстури принципно е великолепна идея, но все пак и онзи идиот с кон-

...мистър, мистър, мистър, мистър, мистър и мисис Смит

Дан Смит

Описание: Лошото момче на Killer7, въоръжен с неприятен нрав, голям пистолет и стилни костюми. Освен това може би най-добрият боец в отряда, издръжлив на поражения и мой личен фаворит.

Оръжие: Револвер

Бойни умения: Дан може да зарежда куршумите си с кръв, като срещу три дозички може да изстрелва Демонични Куршуми.

Каеде Смит

Описание: Единственото нежно създание в килърската коч компания. Разполага със стегнат задник, харизматична муцунка и някои особено духовни умения. За съжаление – не точно такива каквито се надяваш.

Оръжие: Снайпер

Специални умения: С помощта на духа Мизару може да разрушава магически бариери и да разкрива послания и предмети, скрити с кръв.

Бойни умения: Единственият член... всъщност пут... уф, така де – представителка на отряда, който разполага със зуум за оръжието си.

Койоти Смит

Описание: Архетипният крадец джентълмен, който може да се справи с всяка ключалка и всяко женско сърце.

Оръжие: Модифициран револвер.

Специални умения: Логично – може да се справи с всяка ключалка в играта. Освен това, благодарение на акробатичните си умения, скача по-високо от колегите си и може да се докопва до недостъпни за тях във височинни отношение места.

Бойни умения: Може да зарежда изстрелите си с кръв, подобно на колегата Дан.

Кевин Смит

Описание: Най-мистериозният член на Killer7. При все впечатляващите си размери, е вторият по-бързина в екипа след Кон.

Оръжие: Нож

Специални умения: Невидимост. Благодарение на нея може да се промъква незабелязано през някои охранителни системи.

Бойни умения: Чрез определена кръвна инвестиция Кевин може да хвърля по няколко ножа едновременно.

тролера в ръце би трябвало да прави нещо. И те са го оставили да прави *нещо*, да запълва както намери за добре времето между към сцените. Ако успее и да се позабавлява междувременно – ми честито да му е.

Killer 7 погазва дългогодишни гейминг традиции, принуждавайки те да заучаваш нови игрални механики, които са тотално безсмислени. Изчадието на *Сарсот* ще те накара да погледнеш на контролера си така, сякаш го хващаш в ръце за първи път. Докато четеш тази статия и гледаш скрийновете, приложени към нея, си мислиш, че знаеш как точно се играе това чудо. Повярвай ми, не знаеш. Благодарение на гореспоменатия опит за самоцелно оригиналничене, удобният пад се превръща в особено неприятен таралеж, с чието опитомяване ще трябва да се заемеш веднага, ако искаш изобщо да пристъпиш напред. След въпросната първа крачка пък, вече ще си задаваш въпроса дали всъщност става въпрос за проста самоцелност или за нещо по-зловещо – за екип от клинично *луди* дизайнери, които са се хилили истерично и са точили лиги по клавиатурите си, докато са създавали интерфейса, локациите, персонажите, чудовищата...

Съвсем целенасочено ще те оставя в мъглите на горното изказване, наместо да изпълня журналистическия си дълг и да ти разкажа как точно се играе **Killer 7**. Не искам да ти развалям изненадата, затова спирам до тук.

Но дори и да оставим грубо унищожения геймплей настрана – при все, че не виждам как изобщо бихме могли да пренебрегнем подобно нещо – нещо в цялата идея за кръстоска между аниме, седемдесетарска антиутопия и психопатските идеи на Дейвид Линч се е пропукало.

Killer 7 напомня на онези специфични проявления на нео-изкуството, които буквално крещят в лицето ти, че са предназначени единствено за елитарна, различно мислеща и дълбоко интелектуална публика. И ако целият този наркотичен хаос предизвиква у теб главоболие, а не възхищение и неконтролируем интерес, проблемът си е изцяло в теб. В това, че си ограничен и праволинеен *мейнстрийм тъпак*.

Което реално погледнато си е страховит комплимент, защото в унисон със старата максима, че гениалността и лудостта вървят ръка за ръка, аз се гордея с факта, че съм тъп. Или – иначе казано – нормален.

Финалните изводи

Killer 7 е...

...безкрайно противоречива игра, чиито оценки в световните медии варират между 20 и 80%.

...една от малкото игри на пазара, която заслужава напълно безапелационно М-рейтинга си, засягайки теми, които са категорично *неподходящи* за деца.

...практически невъзможна за жанрово определение, съчетавайки в себе си елементи на адвенчър, фърст търсън шуутър, ролева игра и злокобни и алогични наркотични видения.

...игра, която още на ниво първоначален замисъл е фокусирана изключително върху визуалния стил и историята си. Когато в доста напреднал момент от разработката водещият дизайнер е попитан как точно ще се играе **Killer 7** отговорът му е: "*Нямам никаква идея. Студиото още не е решило.*"

графика	8
Великолепно аниме в към сцените и не-чак-толкова-великолепен комиксов минимализъм в рамките на играта.	
звук	7
Добро озвучаване и атмосферна музика. Но хрипенето на духовете по някое време започва да ти лази по нервите.	
увлекателност	9
Безкрайно извратена история, която те завърта в спирала от перверзни видения и няма да те остави на мира, докато не разбереш какво по дяволите става.	
дизайн	5
Всичко освен геймплея в Killer 7 е изпипано в детайли. Но тук оценяваме игри все пак.	

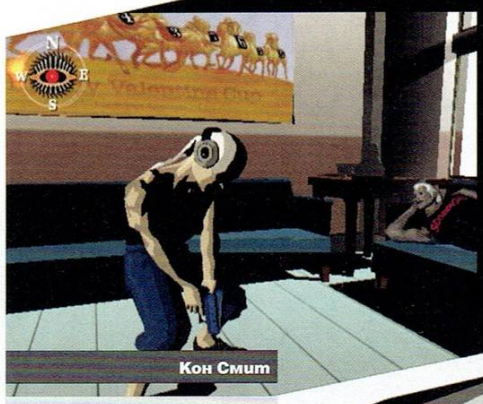
отличава се 7

+ плюсове

+ Перверзна
+ Нестандартна
+ Стилна
+ Стилна

– минуси

- Геймплеят е осакатен в опитите да се постигне самоцелна оригиналност на всяка цена

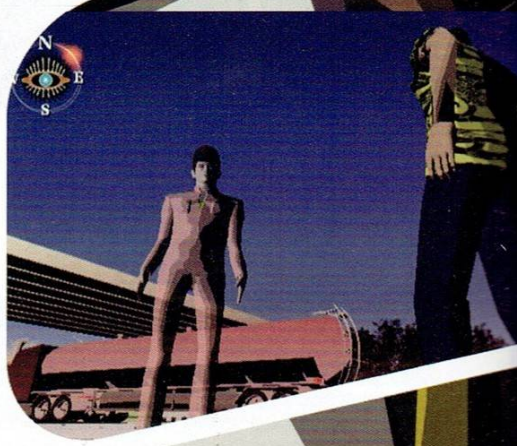


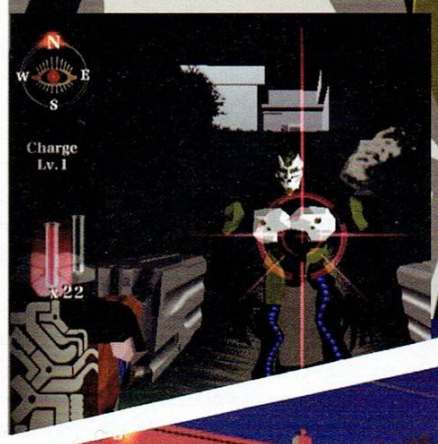
Кон Смит

Описание: Най-дребният и бърз убиец от отряда. Освен това е сляп по рождение, което – както повелява манга-митологията – му е донесло серия от батални преимущества. И страховит слух.

Оръжия: Двойка пистолети

Специални умения: Благодарение на минималистичните си размери, Кон може да се промъква на места, недостъпни за другите членове на Killer7. Освен това може да бяга адски бързо за ограничен период от време. Подобренията в слуха му пък са довели до разни доста полезни сонарни таланти.



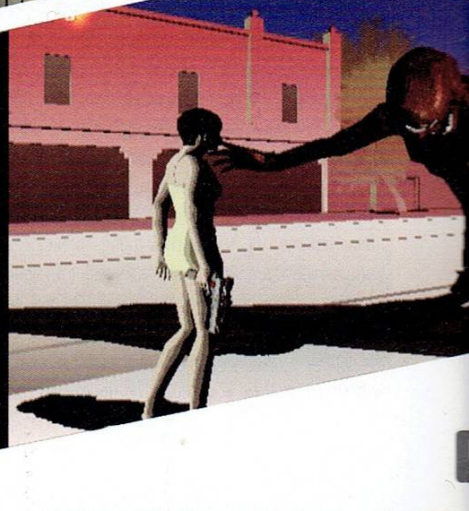


Описание: Гаршън е водачът на шестте бойни самоличности и единственият член на отряда, който може да комуникира с Харман. Централен от сюжетна гледна точка герой, особено към края на играта.

Оръжия: Пистолет със заглушител, Златен пистолет

Специални умения: Гаршън може да възкресява мъртвите членове на отряда като връща главите им от бойното поле в Стаята на Харман. С други думи надписът "Game Over" идва само с неговата смърт.

Гаршън Смит



XBOX SUMMIT 2005

New Hope

Реално погледнато, на изминалото E3, *Microsoft* и техния нов кешоносител *Xbox360* останаха в сянката на *Sony* и, разбира се – вездесъщият *PS3*. Основно поради една причина – нещата, които показа *Sony* за *PS3* бяха далеч по-впечатляващи от това, което демонстрираха зеленоводиите. Естествено, след купищата критика излята по адрес на *MS* и *360*, бе съвсем логично да се включи защитната реакция и джамджиите отвърнаха на удара, заявявайки, че почти всичко, което показаха *Sony* с *PS3* на *E3* не е изчисляване в реално време. Няколко месеца след това те направиха повторен опит да докажат – както на масите, така и на hard-core играчите – че *360* не е *Xbox 1,5,* както с насмешка го наричат от отбора на *Sony*, а действително игрална платформа от ново поколение. И до голяма степен успяха! На *Xbox Summit 2005*, освен изненадващо добрата поддръжка от абсолютно всички трети фирми - производители на развлекателен софтуер от Япония – качеството на графиката при някои заглавия се покачи драстично. Малко след края на E3, *MS* бяха готови и с бета хардуер на конзолата, доста по-близък до крайния вариант на *Xbox360,* отколкото алфа-версията, на която вървяха игрите им на *E3*. Това се видя и на *Summit 2005*.

Но всичко по реда си – в началото на конференцията, на практика представляваща официалното представяне на конзолата пред японска аудитория, бившият президент на американският клон на *Sega of America* по времето на *Dreamcast*, *Питър Муур* с ярко изразен патос спомена: *„Имаме подкрепа от третите фирми – производителки на развлекателен софтуер, каквато никой не е очаквал"*. И продължи: *„Горд съм да заявя, че всеки голям издател в Япония в момента обсъжда идеята за разработване на игри за Xbox 360"*.

И не само обсъждат, бих добавил на свой ред – изненадите долитаха една връз друга по време на тричасовата презентация на новата конзола. На практика, след *Xbox Summit 2005* се оказа, че *360 вече* има по-голяма поддръжка от японските издатели, отколкото имаше първият кашон през целия си съзнателен живот в Слънчевата страна.

360 изненади...

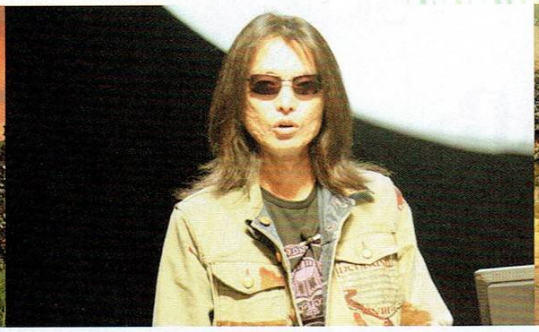
Konami пуснаха може би най-голяма бомба с обявяването на продаващия милиони копия за *PlayStation 2* футболен симулатор **Winning Eleven** (**Pro Evolution Soccer** в Европа) за *Xbox 360*. Самият продуцент на поредицата *Шинджи Еномото* съобщи изненадващата новина, добавяйки, че версията за *360* се разработва от една година. Той спомена, че това не би трябвало да изненадва никой, защото серията е направила дебюта си още на първия *Xbox* преди две години, макар и само на териториите на Европа и САЩ. Издателите на **MGS** обявиха продължение на противоречивата женска кеч *PS2* игра **Rumble Roses** за *360*, както и бейзболен симулатор, който е изключително популярен в Япония.

Въпреки слуховете, че *Тесто* няма да застане с такава увереност зад *Xbox 360*, както го направи с неговия оригинал, те бяха разбити на пух и прах след като бесният самурай *Итагаки* обяви пет екслузивни заглавия за *360* – **Dead or Alive 4**, **Xtreme Beach Voleyball 2**, **Project Progressive**, **Dead or Alive: Code Cronus** и все още ненаименувано заглавие. Според слуховете, то ще бъде продължението на култовата **Ninja Gaiden**.

Гиганти като *Capcom*, *Namco*, *EA*, *From Software*, *Bandai, Square-Enix*, *Koei* и *SEGA* също се отчетоха с изключително гръмки като имена продукти, измежду които се открояват стари познайници като **Resident Evil 5, Gundam**, **Dynasty Warrior 5 SE**, **Ridge Racer 6**, **Need for Speed Most Wanted**, **Final Fantasy XI** и др. Наред с гореизброените, трябва да се прибавят имената и на новият екшън на *Namco* използващ услугите на **Unreal 3** енджина **Frame City**, ролевите **[EM] eNCHANT** и **Tengai Makyo Ziria**, **Dead Rising**, друго ново заглавие от *Capcom* с все още не упоменато име, както и ново японско RPG от създателя на **Tales of Symphonia**.

Гейм отделът на *Microsoft* също не остана по-назад – новият трейлър от предстоящото racing продължение на **Project Gotham Racing** беше зашеметяващ. В речта си съпътстваща представянето на играта, долетелият специално за случая от Англия *Ник Дейвис* смая публиката с твърденията си, че всеки автомобил в **Project Gotham Racing 3** ще бъде съставен по 80 000 хиляди полигона – 40 000 за външната облицовка и 40 000 за вътрешния интериор. За сравнение, в **Gran Turismo 3** всеки автомобил беше изграден от общо 5000 полигона. В показаното демо, *Дейвис* наблегна на един от маршрутите в Ню Йорк, в който на заден план се отличаваше Бруклинския мост ренднат в цялата си прелест и в реално време. Според англичанина, само за модела му са използвани полигоните, необходими за направата на цяла една писта в **Project Gotham 2** за *Xbox* – като човек занимавал се сериозно с **PG2**, мога да добавя само едно WOW!

Автор: Koralsky



Голямата надежда на *Microsoft* за успех в Япония обаче се нарича *Хиронобо Сакагучи*, който в момента работи върху две екслузивни ролеви заглавия за *Xbox 360*. Създателят на **Final Fantasy** поредицата и режисьор на едноименния GC филм отново не показа каквито и да е наченки на реален геймплей, но всички критици очакват, че на предстоящото *Tokyo Game Show*, **Blue Dragon** и **Lost Odyssey** ще блеснат в пълната си светлина.

Гвоздеят на цялата джамджийка презентация беше задаващият се пореден шедьовър на *Тетсуя Мизугуши* (**REZ**, **Lumines**, **Meteos**, **Sega Rally**, **Space Channel 5**) – **Ninety Night Nights**, или на кратко – **N3**. В този на пръв поглед клонинг на **Dynasty Warriors**, цифрите са от значение – според японеца, в дадена бойна сцена ще участват до 2000 високо детайлизирани модела, а мащабността на битките ще може да се сравнява с тази от **Return of The King** – филма, не играта.... За да не бъде обвинен в голословие, *Мизугуши* показа за първи път пред публика реални геймплей кадри, които изпариха всякакви съмнения в графичния потенциал *на Xbox 360* (просто погледни дисковете на списанието).

Дали слънцето ще изгрее и над Xbox небосклона?

Въпреки изключително позитивните думи, които излях по адрес на *Xbox 360*, битката му срещу *PlayStation 3* на териториите на Япония далеч не е започнала. Нещо повече – по мое скромно мнение, тя не може да бъде спечелена и този път. Все пак прави впечатление новият подход на *Microsoft* към „жълтия" пазар, обещавайки далеч по-голям каталог от заглавия насочени основно към японския играч. *Xbox 360* при всички положения ще даде по-голям отпор на *Sony* и *Nintendo* – в моментния им каталог има предостатъчно количество ролеви заглавия от най-големите светила в бранша. **Dynasty Warriors V** и **N3** пък ще зарадват почитателите на екшън творенията, а **Winning Eleven**, почти година преди серията да направи дебюта си на *PS3*, действително има потенциал да продаде поне един милион бройки от новия, вече бял (в оригиналните си краски) кашон. За четири години живот на японския пазар, черният му побратим продаде малко над един милион. Евентуално предимство на *Xbox 360* пред *PS3* по всяка вероятност ще бъде и по-ниската цена на конзолата. По всеобщо мнение, *360* ще се продава в диапазона между 300 и 400 долара, докато *PlayStation 3* ще се търгува от порядъка на 400 до 450.

По всяка вероятност, *PlayStation* отново ще има последната, при това – тежка дума. На японеца му стига само едно действително ново **Final Fantasy**, поредният епизод от епоса на *Коджима* **Metal Gear Solid**, както и **Gran Turismo 5** за да бъдат забравени всички обещаващи заглавия на *360*.

От друга страна, все още е трудно да се предвиди дали половин годишната преднина на излизане на *360* ще изиграе толкова съществена роля, но е сигурно, че ще изиграе някаква – стига в този период *MS* да пусне достатъчно атрактивни за японските геймъри игри.

Дали *Xbox* ще направи пробив? Ще успее ли да измести *PlayStation* от пазара в Страната на Изгряващото слънце? Да направи пробив – да, вероятно, в някаква степен. Да измести – едва ли. В най-добрия случай шансовете са 60 на 40, в полза на... неуспеха.

Всички заглавия обявени за Xbox 360 на Xbox Summit 2005

- Arc System Works: a 'battle melee action' game
- Activision: Call of Duty 2, Tony Hawk American Waste, Quake 4, Gun
- Atari Japan: Test Drive Unlimited
- Artdink: Take the A Train X
- SNK: KOF Max. Impact 2
- EA: FIFA, Need For Speed Most Wanted, NBA Live
- Capcom, Resident Evil 5, Dead Rising
- Genki : Tokyo Xtreme Racing 360
- Koei: Shin Sangoku Musou Special
- Konami: Winning Eleven 11, Rumble Rose XX, Pro Yakyuu Spirits
- Success: Operation Darkness, ZOOKEEPER
- Square Enix: FFXI
- Sega: Chrome Hounds
- Taito: World Air Force
- THQ: Japan Saints Row, The Outfit
- D3: X, Oneechanbara X
- Tecmo: DOA4, DOA XVB 2, Project Progressive, DOA Code Cronus
- Tomy: Zoids
- Namco: Ridge Racer 6, Frame City, untitled RPG, LOVE FOOTBALL
- Hudson: Tengai Makyou ZIRIA
- Bandai: Z Gundam
- Banpresto: Super Robot Taisen
- From software: EM Enchant Arm
- Microsoft Game Studios: Everyparty (от Game Republic), Ninety Nine Nights, PGR3, Blue Dragons, Lost Odyssey
- Yukes: Wrestle Kingdom
- Ubisoft: Ghost Recon 3

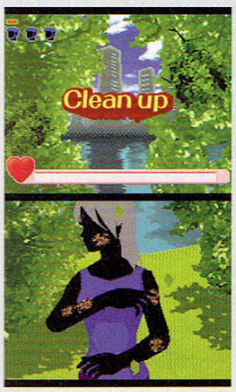
ПРОИЗВОДИТЕЛ: SONIC TEAM **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** SEGA **ПЛАТФОРМИ:** NINTENDO DS
ЖАНР: УНИКАЛЕН **САЙТ:** HTTP://WWW.PROJECTRUB.COM/

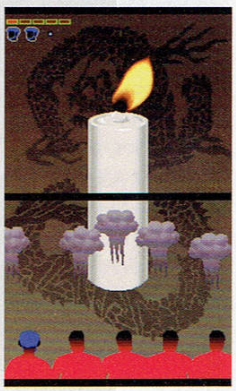
Виртуалният гларус

Автор: Koralsky

SEGA и в частност *Sonic Team* почти винаги са се опитвали да изкривят вижданията на играча за това, какво трябва да представлява една игра и по какъв начин може да се играе самата тя. Още по времето на 32-битовия Saturn, Юджи Нака и компания се опитваха да въведат игрални концепции, за които тогавашният хардуер дори не бе подготвен. За масовата публика да не говорим. Само споменаването на **Burning Rangers** обаче би трябвало да отведе всеки hard-core играч до състояние на виртуална нирвана, предизвикана от ирационалните геймплей похвати, които прозираха в „пожарникарите" на японското студио, а и не само. **Night Into Dreams**, **Chu Chu Rockets**, **Samba De Amigo** и **Phantasy Star Online** промениха цялостното ни виждане за дадени игрални жанрове, а **Sonic The Hedgehog** е икона, която по всяка вероятност ще блести с ярка светлина на игралния небосклон поне докато я има и *SEGA*. През последните няколко години обаче, *Sonic Team* се запъти в посоката, в която е потеглила и цялата индустрия – безумен комерсиализъм, проповядван на не помалко безумни крайни клиенти, които по още по-безумен начин се връзват на рекламните прийоми тип „нашата партия" на големите издатели. **Sonic** и **Phantasy Star** се превърнаха във **FIFA**-ите за *SEGA* – много продават, малко дават. Креативната нотка – отличителната черта на *Sonic Team*, изведня като дреха, прана многократно с белина преди появата на Аче. Липсата на собствена конзола, като че ли промени *Sonic Team*, за съжаление не към добро...

С появата на Nintendo DS обаче, японското студио отново се насочи отвъд пределите на комерсиалната разработка на развлекателен софтуер. От тази кратка разходка извън границите на „правилния" дивелъпмънт се роди един РЪБ. Ръб, който докосна революцията по един - няма как да му го отрека - леко ръбарски начин. Бих стигнал още по-далеч, наричайки я тоалетна революция, революцията на духането, ако щеш. А защо не и свирчова революция? Ок, ок, ще получиш и нагледното ми обяснение в оставащите редове, което, надявам се, ще изясни появилото се объркване у теб след прочита на предните няколко изречения. **Project Rub** е първото заглавие, на което можеш да духаш (буквално) в собствения си кенеф, да му свириш, а също така и докосваш. **Project Rub** е игра, която реално погледнато не може да има дубликат на игрална платформа, различна от Nintendo DS. В новото ръбарско творение на *Sonic Team* го раздаваш пич със синя брада и коса, който един ден внезапно открива любовта на своя живот (вече не помня с каква коса беше – явно мацката не е била моята любоФ) и започва всячески да я преследва. В над 25 мини-игри ще трябва да покажеш завидни гларусовидни способности, за да спечелиш доверието и любовта на своята избраница, като на помощ ще се притекат дори болнавите ти дружки от бандата на „чешещите се зайци". Мини-игрите са изключително разнообразни, като в повечето от тях „разтриваш" реагиращия на допир екран на DS, докато на горния проследяваш визуално развръзката, последвала преждеспоменатите ти действия. Истинското удивление обаче настъпва в момента, в който ти се наложи да проявиш и своите духателски способности – няма да издам идеята на духащата мини игра, но все пак знай, че вероятността да те помислят за леко чалнат, виждайки те как духаш по екрана на конзолата не е никак, ама никак малка. А когато започнеш да свириш (хъм, можеш дори да й теглиш една цветуща, ако те дразни – тя ще ти се зарадва, стига да си достатъчно гръмогласен) на мацката, отново застанал срещу скрийна на новия двуекранен мъник на *Nintendo*, реакцията на околните може да бъде крайно недружелюбна. Затова препоръчителното място за игра е в кенефа – личния по възможност! Цялостното излъчване на играта обаче в никакъв случай не е кенефно, въпреки, че след първата среща с кредитсите, едва ли ще ти е до нова с тях. Допълнителните перуки и дрешки, които можеш да отключиш за момата, не са голяма залъгалка. Основният проблем на **Project Rub** е всъщност и нейната отличителна черта – играта е адски странна, като започнеш от нейния визуален стил, музикално оформление и стигнеш до духащите и свиркащите части от геймплея. Ако считаш себе си за широкоскроен играч, то новата рожба на пичовете, дали на света *Sonic*, е задължително заглавие. В противен случай е най-добре да се отправиш директно към PSP на Sony. Силата на DS е в различните заглавия и именно това е конзолата, на която изключително креативни в близкото минало студия като *Sonic Team* ще могат да бъдат отново себе си. **Project Rub**, макар и заглавие далеч от оценката 8, е перфектният пример за това.





графика 8
Изключително приятна за графичния капацитет, с който разполага DS. Визуализация, напомняща донякъде JSRF.

звук 7
Фънки музика, която обаче не би допаднала на всеки.

увлекателност 7
„Само да те гепна, дънките щи цепна" стори – какво повече ти е необходимо?

дизайн 7
Приятен – голямо разнообразие от мини игри. Идеята за преиграване обаче се губи.

отличава се 7

+ плюсове
+ Стилна
+ Духаш, по дяволите!
+ Свириш

– минуси
- Духаш, по дяволите
- Свириш
- Кратка
- Липса на стимул за преиграване

STAR FOX ASSAULT

Животинки в космоса!

Автор: Jeru

Предполагам не са много тези от вас, които са запознати със **Star Fox** серията. Това най-вероятно се дължи на слабата популярност на конзолата на **Nintendo** по времето, в което Фокс, Фалко, Пепи и другата част от Стар Фокс екипа си извоюваха места в сърцата на хиляди геймъри по света. За жалост от **Namco** са направили всичко възможно да не поправите този си пропуск и са окепазили практически всичко, което правеше миналите игри уникални и незабравими.

Историята нито разочарова, нито впечатлява. Смелите животинки тръгват да спасяват света от злите апароиди, които са "дъ ултимейт форм ъф екзистънс" и смятат, че съществуването на други "по-низши" форми на живот е недопустимо. Всички стари познайници са на линия – Фокс, птицата Фалко, жабата Слипи, Кристал, кучето Пепи (който вече е прекалено стар и се е оттеглил от пилотирането) комадващ заедно с Пепър и тн. Въобще – имате си цяла зоологическа градина на разположение, която няма да ви помага особено, но поне постоянно ще ви засипва с какви ли не глупости, които да ви държат будни. А с тази игра рискът да заспите въобще не е малък.

Сигурно вече се питате какво толкова му куца на геймплея? Ами всичко! От доста време не бях попадал на игра, в която употребата на бутони да се свежда до постоянно помпане на "А" (или десния тригър, според предпочитанията на играча) бутона и хаотично въртъкане на мерника и кораба във всички посоки (за въздушните мисии става въпрос). От време на време (ама наистина – много рядко) когато някоя гадинка ви се лепне отзад, ще се налага да бутнете "С" стика (десния аналог) за да "праснете" един бърз лупинг. Като се замисля – нивата, в които летите с Аруинга (четири на брой от общо десет) бяха една идея по-интересни от наземните. Може би защото се доближаваха повече до начина на игра от старите **Star Fox**-ове... или просто носеха поне малко удоволствие. Какво представляват ли? Ами летиш, пуцаш малки корабчета и гадини, по някое време идва някой "съб-бос", пречукваш го, някой "колега" пищи, че има "опашка" и се нуждае от помощ, помагаш му – получаваш бонус и така до баш боса. Тази част от играта макар и изключително семпла, е значително по-забавна от безумно глупавите и зле реализирани битки по земя.

Когато Фокс не е с Аруинга и му се налага да се поразтъпче малко, става страшно... за играча. На толкова еднообразен и скучен геймплей не бях попадал от много време! Всичко се свежда до това да се набирате като откачен върху бутона за стрелба и нищо по пътя не ви оказва каквато и да било съпротива. Освен бластера, с който започвате, в движение ще намерите и други оръжия като ракетомет, гранати, снайпер и още няколко джаджи, всяка от които без абсолютно никакво реално приложение. На мен лично, почти не ми потрябва да превключа на някое "по-силно оръжие" поради простата причина, че бластера има и "чардж" атака, с която нанася колосални щети. Дисбаланса е пълен! Освен самите битки други интересни занимания няма да имате. Целта в повечето случаи е нещо от сорта на: "намери петте генератора захранващи щита на базата и ги унищожи". Всичко отново се свежда до безкрайно отегчителното пуцане и разместване нагоре надолу.

То бива бива аркадност, ама тая игра всеедно е правена за "специални деца".

Колкото и да не ви се вярва за геймплея няма какво повече да се каже.

Чисто технически заглавието изглежда сравнително добре, но по отношение на левъл дизайна се дъни с гръм и трясък. Нивата са невероятно постни и грозни. Абсолютно никакъв детайл и въображение.

Саундтракът е приятен и не дразни много. Озвучението също е на ниво макар и да не блести с нищо.

Ако ви е станало мъчно за Фокс и компания, най-добре изровете 64 битовата конзола на **Nintendo** от някъде и изиграйте **Lylat Wars.** Ако пък просто ви се играе олд скуул аркадно екшънче – **Panzer Dragoon Orta** е вашата игра.

графика	6
Прилична.	
звук	6
Е па... стаа.	
увлекателност	4
Оценката е 4, а не 1, само заради последното ниво, което до известна степен компенсира за другите малоумия.	
дизайн	4
Невероятно постни и грозни наземни нива. Останалата част е в най-добрия случай – приемлива.	

6 добра

+ плюсове
+ забавни мисии в космоса
+ невероятно последно ниво

– минуси
- еднообразна
- прекалено проста
- слаб левъл дизайн

DESTROY ALL HUMANS!

Ха сега да видим кой-кого

Автор: Fall-From-Grace

Знам, че всеки от вас , играейки едно или друго заглавие през годините, е избил неизброими маси зловещи извънземни, чиято цел неизменно е била да превземат земята/галактиката/вселената и да отстранят човешкия вид от върха на хранителната верига. Гадното в този сценарий е, че хората почти винаги са прецакани, защото пришълците имат мощни оръжия, числено превъзходство и/или разни други зловещи способности, които максимално затрудняват невинните хомо сапиенсчета. По тази причина с изключително задоволство мога да отбележа, че някой най-накрая се е сетил за тези от нас, които имат по-разрушителни наклонности или искат веднъж да бъдат на печелившата страна от конфликта - подозрително лудите разработчици от *Pandemic*, които ни поднасят Destroy **All Humans!**.

Както показва и заглавието това е по-различната игра, в която най-накрая ще можете да видите сметката на човечеството, използвайки бластери, смъртоносни лъчи, бомби и любимите на всички анални сонди. В добавка – можете да се скъсате от смях на откровените ебавки с цялата второ и третокачествена фантастика от 50-те, както и с обществената система, създала "американската мечта"

История

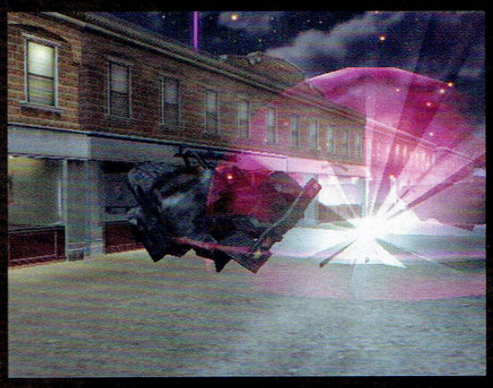
За да осъществите геноцида си над човечеството поемате ролята на Крипто Споридиум 137, който е вашият... ъъъ човек, когато нещата опрат до избиването на големи количества хора. Той е представител на раса от дребни сиви извънземни, наречени Фюрони, чиято огромна галактическа империя се крепи на способността им да се клонират до безкрайно, което дефакто ги прави безсмъртни. Когато предшественика ви - Крипто 136 изчезва при разузнавателна мисия на Земята, вашият шеф Покс решава да използва малко по... първичната разрушителна енергия на новия Крипто, за да организира масирана наказателна инвазия и да открадне колкото се може повече човешка ДНК (която съдържа някои фюронски гени, остатък, разбира се, от древен ужасяващ експеримент). С напредването на историята ще се сблъскате с всички добре познати ни клишета като тайнствени организации, използващи извънземни технологии, правителствени експерименти върху населението и какво ли още не. Нищо не е пропуснато при елегантното и умело гъбарканe на дизайнерите с НЛО треската от 50-те. Дори имената на мисиите носят пародийно изопачени заглавия на сай фай филми от онези години от рода на "Teenage Zombies From Outer Space" и нито една историческа НЛО локация не е пропусната – имаме си Рокуел, Зона 42 и така нататък.

Всичко това ни води до към основната идея стояща зад играта, а тя е

Чист фън

Факт е, че геймплейът на **DAH!** не е нещо невероятно и невиждано досега. Разделена е на мисии, в които имате определена цел и след като я изпълните сте свободни да вилнеете колкото ви душа иска из съответната локация – идея, напомняща до някъде за **GTA**.

Крипто може да не изглежда особено заплашителен, предвид факта,



че е висок 1.20, но въоръжен с фюронска технология е способен да анихилира цял град. Докато е спешен той има мултифункционална пушка, която може да изстрелва електричество, гранати, дезинтегратор и разбира се Любимата Анална Сонда [TM]. Освен това си имате телекинеза, хипноза, активен камуфлаж, ракетна раница и още 1000 бъзикни, които да ви помагат в геноцида. Когато се изправи срещу по-големи цели (например половината американска армия) Крипто прибягва до услугите на чинията си и нейните още по-унищожителни оръжия, до едно с гръмки имена от рода на "квантов разрушител". Механизмът на летене е доста опростен и като цяло няма рязка граница между двата режима на игра от гледна точка на управлението. Мисиите пък са общо взето балансирани между наземен и въздушен бой и промъкване с камуфлаж.

През по-голямата част от времето дори е интересно, макар че фокусът на играта определено е поставен по-скоро върху смеха, отколкото върху адреналина.

Екшънът е малко повърхностен и след някой и друг час поомръзва. Крипто е доста труден за убиване, особено когато е с чинията си, където трябва просто да летите насам-натам, за да избягвате някоя и друга ракета, докато срутвате цели градове. Пеша сте малко позатруднен, понеже играта изпозлва подобна на **GTA** система за отчитане на общественото безпокойство, като колкото повече си веете извънземния задник наоколо, толкова по-силен отпор ще оказват властите. Въпреки това противниците ви не са особено умни и понякога е много лесно да се скриете някъде, докато се зареди щита и започнете наново, а случаите, когато умирате ще са много редки.

Всяка мисия си има и странични задачи, които ви носят бонус от ДНК, които използвате, за да закупувате ъпгрейди за оръжията си от шефчето Покс. Те обаче, за съжаление, са доста плоски и еднакви във всяка локация и се свеждат до просто обикаляне по чекпойнти и избиване на определен вид хора и животни. Да не говорим, че можете да експлоатирате тези под-мисии до безкрай, което донякъде обезсмисля другия начин на сдобиване с ДНК – краденето на мозъци.

Въпреки тези си недостатъци, **DAH!** е – вече се повтарям – изключително забавна поради изключително многото комични детайли, вкарани в мисиите. Самата идея за един извънземен нападащ самосиндикално земята е смешно-абсурдна, а гаврите с културата на 50те са на всяка крачка. Всичко е там – от ретро дизайна на извънземните и чиниите, през характерните клишета от епохата, които виждате на всяка крачка – антикомунистическата пропаганда, ракетните експерименти, глупостите за радиации, гама лъчи, тайнствени правителствени организации е изпародирано с такова умение, че няма как да не се възхитим на старанието на дизайнерите. Докато се промъквате с камуфлажа и сканирате мозъци винаги хващате по някоя произволна мисъл на жертвата, която в огромен процент от случаите е ебавка с някоя популярна личност от епохата или с американската мечта като цяло. Допълнителна роля за цялостния фън има и

Техническата част

DAH! несъмнено изглежда по-добре на по-мощния хардуер на кашона, но е доста впечатляваща и в PS2 изданието си. В тон с цялостния тон на играта Крипто и Покс изглеждат като типичните сиви извънземни, които сме виждали в 1000 филма. Освен тях си имаме подходящо облечени мъже и жени от епохата, носещи черни костюми правителствени агенти, фермери, немски учени с вълнисти коси, разнообразни образци на военна техника. Локациите са разнообразни и старателно изпипани – правителствени бази в пустинята, заспали провинциални градчета, ферми. Всичко е задвижено с красиви, плавни анимации, а играта използва и HAVOC, което превръща в истинска наслада за окото, гледката на многотонен танк, който се премята из въздуха след удар със звуково оръдие. Примерно.

Включени са и светлинни филтри за да добавят готинки ефекти от рода на lens flare и красиви залези. Всичко това – на фона на напълно стабилния фреймрейт хич не е зле за една "безнадеждно остаряла" платформа като PS2. Единственият по-явен проблем е странното решение видимата дистанция да е крайно малка като хора, дървета и цели сгради изскачат пред вас от нищото без никакъв опит този дразнещ ефект да се прикрие. Случва се врагове да се риспоунват на 3 метра от вас и все пак да не ги виждате ако не се размърдате в тяхна посока.

Озвучаването също е адски добро. И – най-вече – весело. Крипто и Покс имат редица подлудяващо смешни и откачени диалози в които се откроява кръвожадността на дребничкия извънземен и отегчения и всезнаещ тон на "мъдрия" Покс. Всичко – от изключително забавните звуци, които издава разнообразната извънземна техника, до фразите, с които войниците ви обсипват сякаш са излезли от любимите ни треторазредни сай фай клишета. Музиката пък се състои от мелодраматични оркестрални теми, напомнящи... изненада - на старите филми за марсианци.

В заключение ще спомена, това което прави **Destroy All Humans**! толкова забавна не е клишираният геймплей, а цялостното усещане от нея, атмосферата и нестандартната гледна точка.

Така че елате смело с мен, за да наритаме задниците на глупавото човечество.

графика	**8**
Красиви модели на почти всичко на цената на абсурдно малка дистанция на виждане	
звук	**8**
Точно на място	
увлекателност	**7**
Забавна история, но мисиите и особено бонусите се повтарят	
дизайн	**8**
Удобно управление, цялостното старание в детайлите е похвално. Моделите на хората малко се повтарят, противниците са глупавички и туктаме се срещат бъгове с мисиите.	

8 отлична

+ плюсове

+ Различна позиция във войната из извънземните
+ Безкраен поток от бъзици
+ Сеенето на разрушение е доста удовлетворително

– минуси

- Кратка
- Екшънът става скучен след време

ПРОИЗВОДИТЕЛ: RARE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** MICROSOFT **ПЛАТФОРМИ:** XBOX
ЖАНР: ACTION-PLATFORMER **САЙТ:** HTTP://WWW.CONKER.COM/

Conker™ LIVE & RELOADED

The Acid house на видео игрите!

Автор: Koralsky

Има игри, които те карат да съпреживееш случващото се на екрана, други ти носят неописуемо удоволствие, към трети - си просто безразличен. **Conker** не е нито от първите, нито е точно от другите, още по-малко пък е от третите. **Conker** си е просто **Conker** – неразрушим скъпоценен камък, който винаги ще остане в съзнанието на играчите като революционен продукт. Какво да кажем обаче за новата му реинкарнация, която се появи преди месец за *Xbox*? При все титаничните усилия на Rare да ни предоставят достоен наследник на класиката за *Nintendo 64*, англичаните са се препънали точно там, където оригиналът беше най-силен, а именно – негово величество геймплея. **Live and Reloaded** в никакъв случай не е лоша игра, дори напротив, но натрапчивият привкус на прегоряло би заседнал в съзнанието на всеки що годе кадърен и най-вече – запознат с оригинала играч.

Сюжетът на сюжетите

Докато 95% от моментните високо бюджетни проекти разчитат на смазваща история написана от известен автор, то **Conker** ще те посрещне с начало и сюжетно развитие, които могат да се родят само в главите на няколкочленен тотално дегенерирал екип от английски футболни запалянковци (задължително фенове на *Ливърпул*), които между другото се занимава и с гейм-мейкинг. Чудя се откъде да започна? Може би е редно да спомена на първо място, че главният персонаж е една изключително дебилна катерица, за която приоритетни са само пределните количества алкохол, сбиванията по баровете и парите, с които може да си осигури споменатата вече пиячка. **Conker Live and Reloaded** на практика започва с края на самата игра. Ден по рано, устатата катерица за пореден път прави мили очички по телефона на своята любима, замаскирвайки усърдно своят план за здрава пиячка с приятелите в съседния бар. След като се напива като руски обущар, малкият катеричи гъз, си изповръща червата в близост да една полуумряла костенурка и заспива сладострастно под открито небе - играта започва. Поемаш го в състояние на болезнен махмурлук, а самият ти след този момент би трябвало да се подготвиш с поне една опаковка „Ранитидин", защото следва болезнен смях. Оказва се, че Катеричко е преследван от подчинените на краля, който впрочем е пантера. Та, проблемът на краля е, че трикраката му маса, коя-

то изначално е била замислена като четирикрака продължава да разсипва скъпоценното му мляко. И, о небеса, той решава, че единственото решение за наболелият му проблем може да бъде нашият пиандур, който – според пумата – би бил перфектният заместител на липсващия четвърти крак. Съвсем сериозно – това е фабулата на **Conker's Bad Fur Day**. Сюжетното развитие е по-безумно от това да видиш сумист да участва в лекоатлетската дисциплина 100 метра с препятствия. Типичен английски хумор се редува с откровено просташки (йеее) такъв – отличителна характеристика, която може да бъде трудно смилаема за нормалната част от играчите в световен мащаб. Всъщност, на кого му пука за нормалните играчи? По-важното е насреща си да имаш пеещо лайно, или да въргаляш лайняна топка, или пък да пикаеш върху посетителите на „модерен" праисторически клуб, напивайки се преди това почти до припадък. Не приятелю, не си играл такава игра – безапелационният лидер по параграфа сюжетно безумие до момента – **Postal** сериите са като документален филм на *Вим Вендерс* в сравнение със случващото се на екрана в **Bad Fur Day**.

Скок, подскок в платформата...

Когато **Conker** направи своя дебют за *Nintendo 64*, игрите, които опитваха да съчетаят в себе си повече от един жанр бяха малцинство. **Concer's Bad Fur Day** през 2000 г. беше свеж полъх на разнообразие и разчупеност, който донесе на играта статут на вечна класика. В днешно време обаче, числеността на хибридните игри е далеч по-голяма, а онази присъща на **Conker** от 2000 година свежест се е трансформирала до състояние на невидимост, превръщайки **Live and Reloaded** в стандартно заглавие, което ще изиграеш от край до край най-вече заради желанието да видиш докъде може да стигне правилното ирационално мислене на *Rare*. В **Conker** правиш почти всичко, което е възможно за изпълнение и във всеки един нов **Sonic**, **Mario**, **Ratchet & Clank** или **Tak 2**. Подскоци се редуват със стрелба, или забавен пъзел, докато в следващото ниво катерицата ще трябва да разчита на своите плувни умения. Като си заговорихме за нива, е редно да спомена, че добре познатият ти смисъл на думата за подобен род забавления тук не важи. В случая с **Conker** имаш огромен свят, от който с напредването на играта разкриваш все голяма площ, съответно и нови локации.

Live and Reloaded определено не е лесна хапка за преглъщане дори за един опитен играч, но по всеобщо мнение на хора, които са имали вземане даване и с оригинала за *Nintendo 64*, както и с кашонския му побратим, то версията предназначена за зеленовъдната конзола е осезаемо по-лесна. Огромен плюс за играта е голямото многообразие от различни местности, които са обрисувани по един действително главозамайващ начин. Като започнеш от ненатрапчивата зеленина в началото, минеш през ляйняното ниво и стигнеш до целенасочените шеги с някои ултра популярни филмови творения (*Матрицата, Терминатор, Пришълеца и Спасяването на Редник Райън*) върху, които са базирани цели нива. Единичната кампания продължава някъде от порядъка на 16-17 часа, които по всяка вероятност ще ти се сторят като три, тъй като действието тече с бясно темпо почти през цялото време, а спорадичната намеса на болните към-сцени допълнително ти дава стимул да продължиш напред. Като минус мога да изтъкна движенията тип „годината е 2000", които след появата на **Jak 3** или **Ratched & Clank** са меко казано неочаквани в заглавие с претенциите на **Live and Reloaded**. В постройката на геймплея се забелязва и липсата на онзи перфекционизъм, типичен за платформените творения на *Юджи Нака* и *Шигери Миямото*, който превръща техните творения във вечни класики. В случая с продукта на англичаните играчите ще запомнят по-скоро убийствената мутра на катерицата и безкрайно дебилните към-сцени с нейно участие, отколкото подскок и шутинг елементите.

5 години разработка - за какво?

Ако има нещо, което в римейка на **Bad Fur Day** за *Xbox* да няма база за сравнение със своя нинтендосвки побратим, то това е графичната обработка, която чисто технически извисява **Live and Reloaded** над всяко едно конзолно заглавие от тази генерация и в много отношения изглежда многократно по-добре от половината игри разработвани за неговия наследник *Xbox 360*. Bump-mapping и последни шейдърни технологии са прибавени без да нараняваш особено стабилния затворен на 30 кадъра за секунда framerate. Феноменален draw-distance и приятно закръглени форми ще те принудят да се замислиш

отново как една проста 700 Mhz-ова машина и GeForce от времето на **Quake III Arena** успява да се справи в подобни графични прелести без това да я затормозява особено. На повечето места текстурната изработка впечатлява с детайл, въпреки, че има моменти, в които съмнително започва да напомня за текстурната изработка на своя по-стар предшественик. Музикалното оформление е зловещо – музика от всякакъв стил се редува в зависимост от случващото се на екрана – от мелодичен рок до брутален електронен микс в един клуб. По-важното е, че тя винаги си пасва перфектно с моментния пасаж от играта, внасяйки поредният плюс за изграждането на прекрасната атмосфера на **Bad Fur Day**. Актьорското озвучаване е кадърно, като впечатление прави мъничката подробност, че (май) за всички реплики в играта е отговорен един единствен актьор. Аха, псувни ще галят слуховия ти апарат на всеки десет минути!

В петгодишния период на разработка, *Rare* обаче са се потили най-вече над титаничния мултиплейър режим, в който до 16 човека могат да се сражават през *Live* или по *Lan*. За съжаление не ни се отдаде възможност да го изтестваме, но от западните ни колеги подразбрахме, че при все огромното разнообразие и къртовския труд, който е хвърлен за неговата изработка, той е най-голямото разочарование за почитателите на **Conker**. Явно битката между катерици и мечки няма всмукателната сила на мултиплейър творенията на *Bungie, ID Software* или *Epic*, а това за играчите малко по на запад от нас е огромен минус.

Успех или провал?

Няма какво да се лъжем, всички очаквахме от **Live and Reloaded** да се превърне в апотеоз на хибридните платформени заглавия, но в крайна сметка получихме една страхотна игра, със силно стандартизирана за днешно време геймплейна формула, която по подобие на **Doom 3** ще зарадва old-school играчите, които са пропуснали оригиналния **Conker**, но за новото поколение плейъри тя не е правилният начин да създадеш силно запомнящ се от геймплейна гледна точка продукт. Изключвайки игралната част от цялата конкърската съвкупност, всеки останал елемент изграждащ основите на една качествена игра красноречиво говори за продукт, в който е вложена всяка една важна съставка, необходима за получаването на класика – раздвижено мислене, уникални персонажи, притегателна история и феноменална визуална обработка и озвучаване. **Live and Reloaded** е една от малкото игри, която е повече от наложително да изиграеш не заради нейният начин на игра, а най-вече заради подхода на нейните автори, който ти поднася по един уникален начин развитието на една на пръв поглед простовата платформена игра. Което ще рече, че в **Conker** те очакват плеяда от невиждани до момента ситуации – битка с огромно пеещо лайно, цветущи псувни, от които и ти самият можеш да се изчервиш, голям набор от перфектно осъществени репликатни нива на големи филмови творения и още, и още. Тоест, притежаваш ли Xbox, то **Live and Reloaded** е задължително заглавие, което трябва да прибавиш към своята колекция, а същевременно е повече от необходимо да си приготвиш приятен 29 инчов телевизор, 5.1 и RGB кабел – изживяването ще бъде неповторимо!

графика	10
Прелестна!	
звук	9
В кое друго заглавие всички персонажи псуват като каруцар, на който са му изяли попарата?	
увлекателност	7
Стандартен начин на игра, който през 2000 година е бил нещо невиждано, но не и днес.	
дизайн	8
[illegible]	

8 отлична

+ плюсове

+ Феноменална графика
+ Псувни!
+ Най-болната игра ever!

– минуси

- Псувни
- Най-болната игра ever!
- Не оправда до голяма степен феноменалните очаквания на всички
- Леко вдървени анимации

YOU HAVE BEEN CHOSEN

ъдържание

3 Кино

5 Противопоставяне

7 Музика

9 War of the game babes

Модел **Венета Яньова**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **Александър Кацев**
Грим **Лора Славова**
Сесия **Gamers' Workshop**

Оптичен Интернет без телефон

Бърза връзка до най-големите сървъри

100% гарантиран международен Интернет

Стандартни и нестандартни месечни пакети от услуги

Достъп на клиента до адрес за наблюдение на трафика

Безплатен телефон за информация за софийски абонати

0 8 0 0 1 1 4 4 4

HomeLan

http://www.homelan.bg

upcoming

The Brothers Grimm

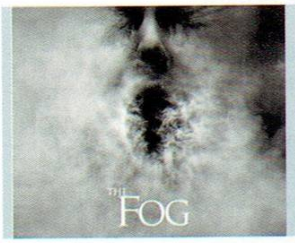
Противно на потенциалните ти очаквания, братята от заглавието не са популярните писатели на приказки, а двама симпатични измамници, които обикалят от град на град и разиграват подобаващи демонични сценки, за да може в последствие да екзорсират ефектно мястото и да изкарат някоя и друга златна монета. Проблемът идва, когато двамата се сблъскват с истинска омагьосана гора и са принудени да приложат шментификациите си върху демони, които този път не са картонени.
Дори да оставим настрана магическата красота на Моника Белучи и факта, че всеки уважаващ себе си мъж би следвало да е готов да продаде родната си майчица, за да се размени с *онази* жаба, остава обещанието за свеж хумор, стилни ефекти и нова порция от перверзната визия на Тери Гилъм. С други думи – чакаме с нетърпение и чукаме с вдъхновение (мислейки си за Моника).

BloodRayne

Във времена, когато комедиите стават все по-плоски, Уве Бол е нещо като последен бастион на сигурното забавление. В този ред на мисли финалният трейлър на *BloodRayne* е моята лична *бамбуча* в летните жеги, а готовият продукт, в който злокобно ще се излагат Бен Кингсли, Майкъл Медсън, Кристана Локън, Били Зейн, Мишел Родригез, Мат Дейвис и Мийт Лоуф ще бъде бъде *блъди мерито* на зимните ми месеци. Бе колосален филм се чака, ако не си схванал метафорите с напитките.

Doom

Самата думичка *Doom* носи аурата на толкова сериозен култ за няколко поколения от геймъри, че този филм ще бъде гледан масово дори при тотална липса на кинематографични качества. Което – съдейки по този трейлър – всъщност е и жестоката реалност. Всичко е унищожително бутафорно. Чудовищата изглеждат гумени, ефектите са посредствени, декорът е идиотски, екшън сцените напомнят за филмите с Долф Лундгрен от осемдесетте. Режисьор на проекта е полският дебил Андржей Бартковиак, който за момента ни е нанасял тежки интелектуални травми с *Ромео трябва да умре* и *Изходни рани*.
Doom ми изглежда доста обречен проект, честно да ти кажа...
Сюжетът на филма, прочее, е само бегло базиран върху този на играта. Поне според първоначално изтеклата информация Марс е заменен с планетата Олдувай, а адските изчадия – с мутанти, получени при неуспешен научен експеримент. Май само идеята за самотния маринец с голямата пушка (в ролята – Скалата) остава непроменена.



The Fog

Римейк на класическия хорър на Джон Карпентър от 1980 година. Историята разказва за спокоен крайбрежен град, край който при неизяснени обстоятелства потъва някакъв кораб. Веднага след това из града плъзва и зловещата мъгла от заглавието. Мъгла, в която се крие нещо ужасяващо...
Слуховете говорят, че преработеният от Куупър Лейн (*Ядрото*) сценарий бил толкова добър, че продуцентите дали зелена светлина на проекта още след като видели първите осемнадесет страници. Пък и при положение, че практически всички качествени холивудски хорори от последните години са римейкове (*Гняв*, *Предизвестена смърт*, *Зората на мъртвите*) може пък и от този да се получи нещо.

класика

Седемте самураи [Shichinin no samurai] (1954)

Пет причини да го определим като култов:

1. Куросава, за бога
2. Седемте самураи се счита от специалистите за първия екшън филм от съвременен тип, използващ много от обичайните в момента за жанра сценарни и кинематографични похвати. Като например употребата на каданс в драматичните моменти.
3. Куросава пише пълни досиета за всеки един персонаж, който има реплики в рамките на филма. Въпросните съдържат детайли относно начина им на обличане, любимите им храни, житейските им истории допреди началото на сценария, навиците им на говорене и каквото още се сетиш. *Нито един* друг японски режисьор до момента не е правил нещо подобно.
4. Актьорите, влезли в ролите на единствените трима оцелели самураи – Шиширожи, Кацуширо и Камбеи – всъщност умират първи в реалния живот – Дайзуке Като (през 1975), Исао Кимура (през 1981) и Такаши Шимура (през 1982). Първият загинал екранно самурай пък – Минору Чиаки – на живо умира последен – през 1999 година.
5. Всъщност фикцията във филма не е чак толкова много, колкото очакваш. Куросава базира основната част от сценария си върху статия за някакво селце, което наема самураи, за да го защитават.

Страницата подготви: **Snake**

Рубриката води: **Snake**

Островът [The Island]
Жанр: фан(т)а(с)тичен екшън
С участието на: Юън Макгрегър, Скарлет Йохансон, Майкъл Бийн, Стийв Бушеми, Майкъл Кларк Дънкан
Режисьор: Майкъл Бей (*Скалата, Армагедон*)
Сценарист: Кашпън Тредуел Оуен (*Beyond Borders*)
Официална страница: http://www.theisland-themovie.com/

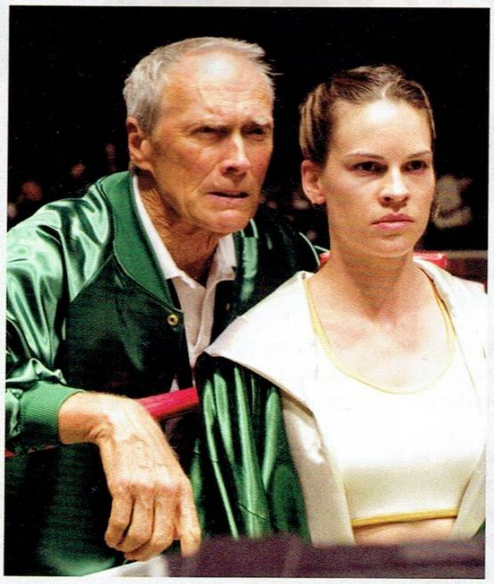
На Майкъл Бей изключително много му се иска да бъде Ридли Скот, но понеже така и не успява да го постигне, колкото и да си върти камерата и да сменя филмите, снима глупости за отмъщение. Или аз поне така го разбирам. Да кажем, че *Островът* е откровено тъп обаче би било малко крайно, защото в сценария на Тредуел Оуен се долавят поне наченки на някаква идея, което в рамките на жанра *бърз, скъп, мащабен и безсмислен летен сай фай екшън-трилър* си е направо постижение. Настоящата лента би могла да се зарадва дори на рецензентското ми благоразположение, ако не беше станала жертва на най-безумната рекламна кампания на филм, която съм виждал от маса време. Защото гореупоменатия проблясък на идея, който следва да те изненада поне малко в рамките на киносалона, докато си гризеш индеферентно пуканките и насърчаваш Юън Макгрегър да изчука Скарлет Йохансон, е разказан по особено тъп начин във всички налични трейлъри, ТиВи спотове, ПиАр материали и каквото там още се сещаш. Докато гледах въпросните си мислех, че иде реч за нещо, което се знае от самото начало на филма, но пичовете всъщност съвсем учтиво ти разказват *кулминацията*. Казно с други думи, единственият шанс *Островът* да ти бъде интересен е да си прекарал последните няколко месеца някъде из горите, обсаждайки мандри с пушка на рамо и пишка в потури.
Не е като да ти споделят края на *Шесто чувство* (то не че навремето рецензията за филма в „труд" не беше озаглавена *„Мъртъв психиатър помага на малко момче"*), но все пак е гадно.
Извън въпросния сценарен обрат имаш клиширан опит за антиутопия, в който антиутопичното е само фон за разточителни, скъпи и съвсем нелоши екшън сцени и протяжен и безбрежно тъп двадесетина минутен финал, преди началото на който можеш спокойно да си излезеш от киното. С други думи – типично лятно хитче.
Като бонус получаваш и кратко, но свежо двойно надиграване на Юън Макгрегър със самия себе си, но така или иначе смятам, че е крайно време това момче да спре да се излага в глупости. Щото *„Ю уър Дъ Чоузън Уан"*, ама докато се плацикаше в клозета на *Трейнспотинг*, а не докато се гониш с хеликоптерите на Бей и крещиш глупости на онова осакатено юмненце на фона на СиДжиАй лавата.

: 6/10

Къщата на восъка [House of Wax]
Жанр: хорър
С участието на: Елиша Кътбърт, Парис Хилтън, Чад Майкъл Мъри
Режисьор: Джом Колет Сера (*дебют*)
Сценарист: Чад Хейс (*маса тв-сериали, сред които и Спасители на плажа*)
Официална страница: http://www.houseofwaxmovie.com/

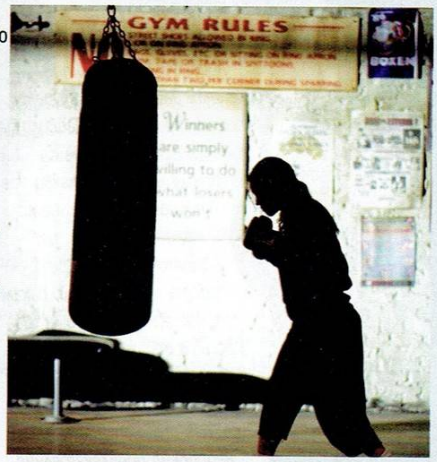
Забележителна основно с хитрата си рекламна кампания (промо тениски с надпис *„On May 6th, Watch Paris Die"*) актуалната хорър лента на дебютанта Джом Колет Сера не може да те изненада с нищо, в нито един от двата края на скалата – с други думи – нито приятно, нито неприятно. Филмът е сравнително свободен римейк на едноименната хорър класика от 1953 година с Винсънт Прайс в главната роля (на него е кръстен и основния злодей) и разказва за двама братя психопати, живеещи в забравен от бога реднек град и превръщащи в живи восъчни фигури нещастниците, имали неблагоразумието да преминат от там. В ролята на нещастници в рамките на филма се проявяват шестима американски тийнейджъри, които отиват да гледат някакъв аматьорски футболен мач, само за да се превърнат в стилен декор в къщата от заглавието.
Къщата на восъка страда от синдрома на новото *Тексаско клане* (груба, изненадващо натуралистична и откровено гнусна първа половина и лековата, клиширана и подчинена основно на тичане, пищене и компютърни ефекти втора, за която човек остава с впечатлението, че са сменили и сценариста и режисьора), но като цяло си е напълно гледаем. Стига да не очакваш нещо бог знае какво, пък аз си знам, че не си чак толкова наивен.

: 6/10



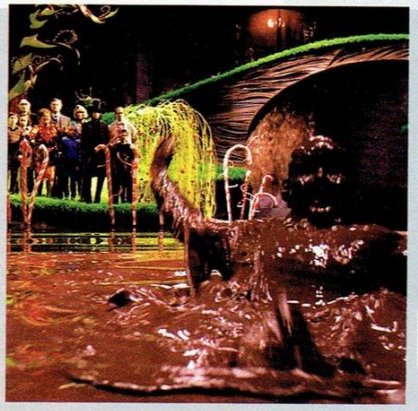
Момиче за милиони [Million Dollar Baby]
Жанр: драма
С участието на: Хилари Суонк, Клинт Ийстууд, Морган Фрийман
Режисьор: Клинт Ийстууд (*Реката на тайните, Непростимо*)
Сценарист: Пол Хагис (*Crash*)
Официална страница: http://milliondollarbabymovie.warnerbros.com/

Това е двадесет и петият филм, който Ийстууд режисира (както и петдесет и седмия, в който играе) – своеобразен юбилей, който добрият стар Клинт отпразнува по най-блестящия възможен начин – с една от най-красивите, дълбоки и човешки драми на отминалата година, както и с четири оскара, ако държиш на тази част.
Проектът – започнал с колебливото желание на Анджелика Хюстън да порежисира малко, след като се трогнала от разказите в сборника *Rope Burns: Stories From the Corner* на дългогодишния боксов мениджър Еф Екс Туул и плъзнал се опасно по наклонената плоскост покрай идеята Сандра Бълок да изиграе Маги Фицджералд –
в крайна сметка попада на мястото си – в ръцете на Клинт Ийстууд, който първоначално смятал просто да изпълни ролята на Еди Дюприс.
Ийстууд за пореден път демонстрира таланта си да разкаже една тъжна житейска история, да плъзне разказа си по сетивата ти без да ти го натрапва, без да търси излишна скандалност или да нагнетява преднамерено тъжни ситуации. С други думи – избягвайки повечето подводни рифове, в които се блъскат съвременните драми в отчаяното си пътешествие към дълбините на душата ти.
Момиче за милиони е лента, на която можеш да си поплачеш тихо и искрено, заради живота – такъв какъвто е – груб, мръсен, жесток и въпреки това зверски красив и неустоимо привлекателен.
Не се подвеждай по плаката – това не е филм за бокса, а за пътя напред. За оцеляването. За любовта. За достойнството. За поредния удар на сърцето.
Mo Chuisle



: 8/10

Чарли и шоколадовата фабрика [Charlie and the Chocolate Factory]
Жанр: бъртъновски
С участието на: Джони Деп, Фреди Хаймор, Хелена Бонъм Картър, Кристофър Лий, Ноа Тейлър, Дийп Рой
Режисьор: Тим Бъртън (*Голямата риба, Слийпи Холоу, Батман, Ножицоръкия Едуард*)
Сценарист: Джон Огъст (*Голяма риба, Ангелите на Чарли 1&2, Давай!*), по романа на Роалд Дал
Официална страница: http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/



С този филм са свързани имената на поне трима души, за които определението „гений" не е никак пресилено – Тим Бъртън (режисьор), Дани Елфман (композитор) и Джони Деп (актьор). В контекста на това разкритие фактът, че *Чарли и шоколадовата фабрика* е любимата ми кино-приказка за сезона надали ще те изненада особено. Без да достига класата на предишната бъртънова лента – *Голямата риба* – но и без да си поставя подобни високи цели, *Чарли* е свеж, ослепително визуален, оптимистичен, весел и закономерно апетитен разказ за най-странната шоколадова фабрика в света.

Не знам как точно звучи литературния оригинал на Дал, но във филмовия си вариант *Чарли и шоколадовата фабрика* е истерично видение, което би могло да се роди само в развихреното въображение на Тим Бъртън – детето-бард на холивуд, което никога няма да порасне: феерия от цветове и звуци, поръсени с щипка мрак и мъничко злобна перверзия; уникален гоблен от емоции, в чиято многопластовост можеш лесно да загубиш здравия си разум сред изключващите се взаимно образи и внушения. А когато преградата на същият този здрав разум бъде срината остава единствено чистото забавление и наивната радост от проблесналия в станиола на шоколада ти златен билет.
От мен се очаква единствено да ти обърна специално внимание върху поредната нечовешка екранна изява на Деп и свежите вокални изяви на Дани Елфман (който лично изпълнява всички налични песни), както и да те приканя учтиво да пристъпиш през портите на Фабриката. Няма да съжаляваш.

: 8/10

По-суетният пол:

мъжете

Аааааааааааа, не отива на добре тая работа. Тъй си рекох, когато Фриймана благоволи да ме извести по някое си време на месеца какво все пак иска да пиша. Само наум си го казах, де, щото ми се стори доста нервен. Брей, викам си, все жени и мъже ли ще противопоставяме тука, мааму, то на „Космополитън" заприлича тва. И аз, разбира се, пак съм набутана в неособено привлекателния кълъп на бясна и мускулеста феминистка, дето се предполага, че ежечасно вдига гири и като види мъж - повръща.

Освен ако не взема да... Ама хайде, другия път...

Виж са, играя либеро.

Май не ме разбра - говоря примерно.

Ъпсурт

Нужно е, смятам аз, да се уговорим с теб още в началото, Бакалов, че суетността не се изчерпва с времето, прекарано пред огледалото в опити да се поправи нащърбения от природата или времето фейс, или пък дребните телесни, дразнещи стерилния естетски поглед, несъответствия. О, дълбинни са нейните форми. Суета е перманентният стремеж към себеизтъкване. Търсенето на чуждото одобрение и острата реакция към чуждото неодобрение. Амбициите за интелектуално превъзходство. Синдромът на старателното прикриване на най-незначителните дори характерови недъзи и недъгчета.

Достойното за академична награда старание да градим в чуждите съзнания прецизно премислен и конституиран образ на самите себе си. Суетата донякъде е обратната страна на комплексите. Но дали по-добрата страна?

Ако говорим за тясната дефиниция на суетата, за нейната външна изява, т.е. грижите за бодито и фейса, извън съмнение е, че по-суетни сме ние жените. Макар че като чувам колко време прекарваш точно ти пред огледалото... но да не издребняваме.

Нека, от любов към словесните престрелки и за да се плъзне по-гладко спора, да допуснем хипотетично обективността на популярния мъжки лаф, че жените са кухи като градински лейки. И поради тази си очевидна тъпота те се нуждаят от фундамент, от някаква онтологическа плоскост, на която да си опрат екзистенциалната патерица и оттам нататък да кретат към нещо си. Към изграждането на характер, примерно. Да, суетата би могла да бъде идеален кофраж, но суетни ли са жените всъщност?

И двамата знаем, Бакалов, че жената се е опнала върху кръстното изпитание да поддържа благовидна визия заради насадените ѝ комплекси от социума като цяло, и от мъжете – в частност. А незавидното ѝ самочувствие иде още откакто аскетичен апостол запаметил грижливо историйката за оня незрял субект Адам и преекспонираното му ребро.

Но защо тази липса на амбиции и самочувствие да не е прекрасна. Тя ни отрежда автоматично да сме втория план, вторите цигулки, кордебалета, тези, от които никой не очаква нищо особено. Перфектната схема: няма очаквания – няма разочарования. Слава Богу, все още живеем в мъжкото общество, в прекрасния свят, в който мъж е равнозначно на доминанта. Избрали сте си да бъдете по-силния и по-умния пол – ами бъдете. Благородството задължавало, знаеш.

Пък от нас, жените, не се и очаква да сме кой знае колко силни, нито пък кой знае колко умни. Че защо ни е тогава да се напъваме. И дай да се договорим така занапред. Ако мимоходом, ей така, да върви приказката, взема да ти споделя някоя интелектуална претенция, презрително да свиеш устни: „Хъм, доста амбициозна задача си е поставило това нищо и никакво мутирало ребро..."

Пепелника е пред тебе, зимай си фъстъчки, танцувай с вълци, кълчи кълки, мълчи

Ъпсурт

Цял живот може да изтече между пръстите във вариации на упоменатото, а и на това, което иде:

Ма да бе, мила, тва се иска от тебе. За какви интелектуални имплозии си мечтаеш, каква ми ти кариера ще ми правиш ти, къде отиваш с това малко мозъче, мисловна Пепеляшка. Я си ходи на педикюрче и ноктопластика, работи върху мускулите на бедрата, следвай си антицелулитната програмка и се обезкосмявай редовно. И си затваряй голямата уста, че найш...

Ти остави другото, Бакалов, ами на мен взе да ми харесва.

Ако надникнем зад фасадата на външната суета – ще го повторя пак – мъжете задават визията на жената до тях. Да е с изрядна фасада, секси бельо, чат-пат може некое силиконче. Ако имаше как и краката да си удължаваме...

Но нашия лъскав фейс обслужва вашата суета, Димитров. Ние сме трофея, дето да си го закачвате на тотемния стълб пред типито и цялото племе да цъка с език и му се любува. Ние сме вашата транскултурна алюзия на разноцветните индиански пера.

Ъха, ъха, леко не кашляй, ш'са задавиш с някоя рима, качи ми се на жаргона!

Ъпсурт

Меко и лежерно дамската суета се плъзга като коприна по тялото. Обгръща заобленото му повърхност, но стига единствено до външната част на епидермиса.

Мъжката суета, обратно, е инсайдна. Тя идва отвътре, прорязва костите, като скалпел преминава през мускулите и меките тъкани, за да излезе на бял свят.

Суетата - есенцията на мъжкото битие. Движещата сила на всички ваши мисли и постъпки. Във всеки от вас по всяко време – от първото кафе сутрин, до последната чашка вечер – се крие пъстроцветен малък паун, който пери опашката си и иска да се бъде посрещнат от света. С аплодисменти.

Маниакална е мъжката суетност. Вие, приятелю, не можете просто да сте. Не, вие трябва да сте по-умните, по-успелите, по-богатите, по-силните, по-издръжливите. Да имате най-престижната работа. Да притежавате най-лъскавата кола. Да бъдете с най-красивата жена. Няма да изброявам повече, подобна литания е напълно излишна. Тази амбиция е мотивационният ви перпетуум мобиле. Лъскавата му страна.

Обратната страна на Луната, тъмната половина на егоцентричния мъжки анимус е патологичния страх от провал. Истеричният ужас от неодобрение, който разяжда психиката ви така, както раковите метастази разяждат тялото.

Pandora

VS МЪЖЕТЕ

Жените

Първи, втори, трети ден аз съм в недоумение!

Не искам да живея повече с това съмнение!

Пак те

Честно казано, Миланова, вашето повествование леко ме обърка. Което прочее не е чак толкова изненадващо, защото онзи иначе извънредно тъп филм с Мел Гибсън разясняваше кристално ясно, че единственият начин да разбереш какво искат (да кажат) жените е да им прочетеш мислите. Но дори и в този случай успехът не е особено гарантиран.

Превъртам онова особено удобно колелце на мишката до началото на страницата... „Суета" си пише. Превъртам обратно до края на текста... присвивам леко очи, че снощи с колегата Макс злоупотребявахме с високооктанови спиртни напитки и леко недовиждам с лявото око в момента... „Вие трябва да сте по-умните, по-успелите, по-богатите, по-силните, по-издръжливите. Да имате най-престижната работа. Да притежавате най-лъскавата кола. Да бъдете с най-красивата жена."

Колкото и да злоупотребим със смисловите граници на съществителното, около което се е завъртял дружеският ни спор, някак не виждам начин значението му да се припокрива с една далеч по-звънко звучаща дума: „Амбиция". Това да искаш да си нещо повече, отказвайки просто да си, мила моя, е движещата сила на Еволюцията. Която пък е един такъв особено важен процес, завъртащ колелото на битието. И да прекрачиш към следващото й стъпало не е като да си пуснеш епилатора в сряда сутрин.

Да, аз искам пред всяко прилагателно от резюмето на живота ми да може да бъде прикачена по една частица „най-„ преди Черната Вестителка да отгърне на следващата страница и хората започнат да говорят добро или нищо за мен. Да, искам да имам най-красивата жена и да изживея с нея най-красивата любов на света, искам да имам най-добрата работа и да достигна до абсолютния връх на кариерата си, искам да имам най-лъскавата кола, най-големия телевизор, най-стегнатото и издръжливо тяло, искам да имам най-непоклатимата интелектуална библиотека от знания... искам, разбираш ли. И се боря ежедневно за постигането на всичко това. Няма да се задоволя с нищо по-малко от всичко.

И ако това е твоята представа за суета, скъпа, можеш да ме считаш за най-суетния човек в живота си. И аз съм дяволски горд с този факт.

Вибратори, банкомати, да не би да ме виде да воза жена ти с Мазерати

или със Голф единичка, иска и Бербати да я клати.

И пак те

Както аз ги виждам нещата, Миланова, има един проблем с вас – така любимите ни жени – и ситуацията с поставянето ви в ролята на вигвамни трофеи, която цитираш услужливо, спестявайки ми нуждата да го правя аз. Но преди да продължа ще те помоля да излезеш за секунда от ролята на бясна и мускулеста феминистка, дето се предполага, че ежечасно вдига гири и като види мъж – поръща, за да си поговорим, като разумни хора.

Спорен е въпросът дали става дума за ситуацията, в която ви е поставила самата ви природа или за синдром на обществото, в което живеем, но вие жените имате лошия (или пък добър, зависи от гледната точка) навик да се изтупате, лъснете и да се изтипосате делово на рафта във виртуалния магазин на живота, привличайки вниманието на по-добрия купувач с добре премерени рекламни изречения и най-вече с визия. Знаеш как е – самката приглажда внимателно козината си, завишава старателно пухкавостта на прелъстително извитата си опашка, поглежда критично отражението си в близкото езерце и пристъпва крачка напред, за да бъде забелязана, харесана и осеменена от най-големия мъжкар. В крайна сметка постигането на бест-оф от гени също е много важен момент от същата онази еволюция, която за втори път намира място в диалога ни.

И тук стигаме до синдрома на Бербати, ако злоупотребим още малко с лириките на Хазарта: от мъжа се иска просто да бъде преуспял, да се вкопчи в амбициите си и да намери сили да ги осъществи, за да бъде мъжкарят (добрият външен вид е бонус, но нищо повече – определящият пункт си остава вече споменатия сбор от „най-„ частици); от жената – да се приведе в максимално добър търговски вид, за да стане жената на мъжкаря. Вече помолих да не разтягаме излишно понятията – когато говорим за суета имаме предвид именно висенето пред огледалото нали? Вторачването във външния вид.

Да не мислиш, че Шон Конъри, Клинт Ийстууд, Джак Никълсън или Хю Хефнър си пудрят старческите петна и сресват космите по провисналите си шкембета, за да чукат лъснати до блясък тийнейджърки?

Общество, каквото има тук наоколо е конфузно

Гледаме гузно. Рибите за Никулден винаги нещастни

Цял живот са расли, въпреки това са малки.

Да, именно - те

Всъщност проблема не е в полаганите старания опаковката да бъде максимално примамлива. Плашещо става, когато визията на опаковката се старае да компенсира качеството на съдържанието.

Именно комплексите водят до суета, Миланова.

И докато прекрасните ви муцунки и изваяните ви тела се отразяват в огледалото, в критично присвитите ви очи се отразява вашата неувереност в самите себе си.

Уверениятв себе си човек знае своето място в пъзела на живота и държи здраво юздите на живота си. Той няма нужда от чуждите възприятия, за да изгради образа за себе си.

Права си, суета е перманентният стремеж към себеизтъкване. Търсенето на чуждото одобрение и острата реакция към чуждото неодобрение. Помниш ли как изпищя, когато намекнах за нарастналия ти задник? А знаеш ли аз с какво индеферентно задоволство се галя по шкембето?

Вие жените непрестанно се опитвате да бъдете нещо повече без дори и за миг да ви хрумне, че може би сте нещо повече. Не ми се сърди, но разликата между нас и вас е, че ние се стремим да постигнем, докато вие се стремите да докажете. Имате непрестанната нужда да се доказвате, издавайки, че наистина си нямате идея кои сте. Объркани жени, на границата между старото и новото, вкопчени в инстинктите си, устремени към еманципацията, загубили мястото си на слаб пол в уни-секс хаоса, неспособни да бъдете силен пол, поради ред причини, за които си говорихме и миналия път.

Дори и в рамките на настоящите две страници можеш да видиш разликата между разпалената ти тирада, целяща да докаже на света – не – на самата теб – правотата на тезата ти. Докато аз щастливо се заяждам, качил крака на бюрото си и протягайки се мързеливо към кенчето с биричка.

Ако службата не го изискваше изобщо нямаше да си давам зор и да пиша тези глупости. Аз знам, че съм прав и нямам нужда да го доказвам на никого. Така сме ние мъжете...

Бейби, моля те прости ми, изпил съм 5 мастики...

Знаеш си...

Уф, май станах малко груб, моля те, не обръщай внимание на интелектуалните ми бръщолевения, скъпа. Знаеш, че обичам, когато си красива за мен.

Да ти подам очната линия?

Snake

War of the Game Babes

Подбрали, описали и изпитали онанистично в условия близки до бойните: Snake & Freeman

Рейн
От къде: BloodRayne 1&2
Нечовешки красива. Literally.

Линг
От къде: Jade Empire
Прекрасна като разцъфнал вишнев цвят.

Жената котка
От къде: Catwoman
Кой обръща внимание на малоумието на играта, когато дигиталната Хали Бери мърка в ухото ти?

Зоберин [магъсницата]
От къде: Diablo 2
We're under your spell, darling!

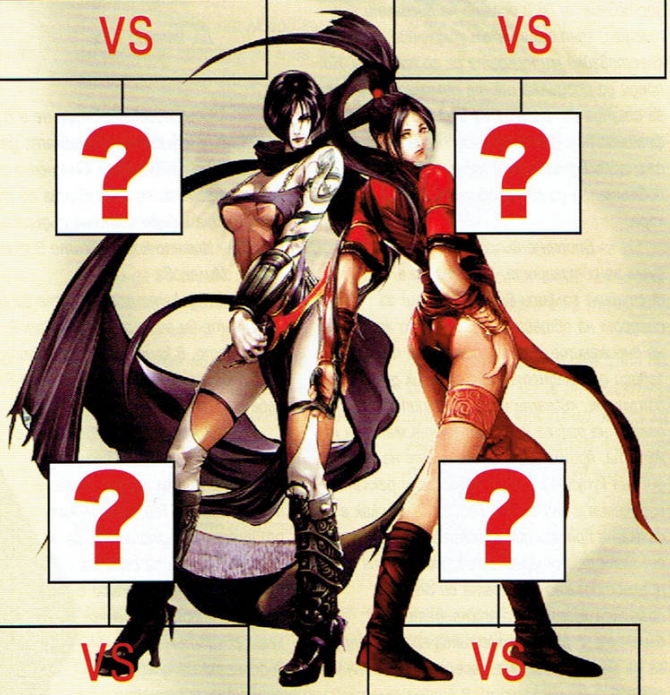
Коноко
От къде: Oni
Знаеш ли какви пози ми хрумват, като гледам тези шпагати, а мила?

Милийна
От къде: Mortal Kombat
Направи ми фаталити, бейбе!

Мона Сакс
От къде: Max Payne
Символът на една голяма, тъжна и истинска любов... и на хубавите, стегнати цици.

Доктор Алис МакНийл
От къде: Ground Control 2
Нека тялото ми бъде твоята стратегическа карта тази нощ.

VS ? VS ? VS ? VS ?



? VS ? VS ? VS ? VS

Лара Крофт
От къде: Tomb Raider series
От близо десет години на върха на славата и в сънищата ни.

Айви
От къде: Soul Calibur 2
Умираме в неспособността си да ударим такава жена.

Лейди
От къде: Devil May Cry 3
Изобщо не сме предполагали, че съчетанието от ученическа униформа и гигантска базука може да бъде толкова възбуждащо.

Надя
От къде: Fallout: Brotherhood of Steel
Кой каза, че ядреният апокалипсис е унищожил всичко красиво?

Лука
От къде: Lula series
Олицетворението на виртуалният секс.

Джули
От къде: Heavy Metal FAKK
Не обожавате ли и вие навика ѝ да се разсъблича все повече с всяко следващо ниво. И не смятата ли, че играта свърши твърде рано?

Ейприл Райън
От къде: The Longest Journey
Пазителката на баланса определено ме изважда от равновесие с вида си.

Карина
От къде: Pariah
Изхвърлиха ли те от кастинга за Unreal, нереалната моя?

Какво: Ултимативното съревнование на ол-тайм гейм красавиците.

Къде: другаде ако не в най-мъжественото гейм издание на българския пазар? Демек – при нас.

Как: С твоя помощ. Чрез писма и имейли до познатите реални и виртуални пощенски кутии трябва да избереш победителката във всеки от двубоите. Така от всяка осмица ще бъдат излъчени четири уинърки, които ще преминат в следващия кръг от съревнованието. Докато твоят избор не определи най-красивата виртуална жена на всички времена. В добавка трябва още този месец да дадеш своето предположение за крайната победителка. Поради причини, изяснени в долната графа.

Защо: Защото двама от гласувалите всеки месец ще получат специални награди. А потенциалният пророк, който успее да определи победителката от сега ще получи твърде специална награда.

Друго: В края на съревнованието ще пуснем плакат с победителката, който да озари стаята ти, офиса, клозета или където там смяташ да го окачиш. Колко пъти: Докато свършим. С класацията, това.

Елексис Синклер
От къде: SiN
Греховната красавица!

Господарката
От къде: Dungeon Keeper 2
Садо-мазо бисерът на подземието. Би ли ни накзала, бяхме наистина лоши момчета.

Рин
От къде: Drakan
Внася още едно предимство в това да бъдеш дракон. Би ли поязвдила и мен?

Бастила Шан
От къде: KOTOR
May the sexual force be with you!

Сара Кериган
От къде: Starcraft
Нека тялото ми бъде твоята стратегическа карта тази нощ x2.

Джил Валънтайн
От къде: Resident Evil 3
Как да не се зомбира човек?

Кайлийна
От къде: Prince of Persia 2: Warrior Within
Моника Белучи зад кадър? Не знам за пясъците, но цялото ми време е твое.

Анджи
От къде: Psychotoxic
Психираш и нас, спокойно.

VS ? VS ? VS ? VS ?

VS ? VS ? VS ? VS ?

Кейт Арчър
От къде: N.O.L.F 1&2
Хайде да пошиониираш малко и мен. Аз съм твърде HARMful.

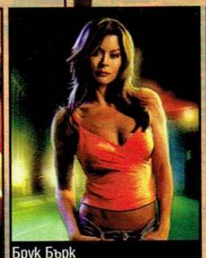
Айлийн Галвин
От къде: Silent Hill: The Room
Идеята да си ми съседка ми допада, дори и ако се налага да живея в демонична стая.

Аня
От къде: Stolen
Открадна сърцата ни, въпреки опитите на производителите на играта й, да я провалят.

Жанет/Тереза
От къде: Vampire the Masquerade: *Bloodlines*
Сексът с шизофреничка брои ли се за тройка?

Нова
От къде: StarCraft: Ghost
Нашата все още неродена виртуална любимка.

Кристи Монтиеро
От къде: Tekken
Видях в един FAQ комбинацията от бутони, с която да ме хвърлиш в леглото си.



Брук Бърк
От къде: NFSU 2
Как да не "подпалиш гумата" когато такава жена ти държи флага?

Юна
От къде: Final Fantasy
НЕ-Реална фантазия.

със съдействието на: БЪЛГАРСКИЯТ AVTORA.COM МУЗИКАЛЕН ПОРТАЛ

С появата си този брой най-вероятно ви заварва някъде по морето. Ако пък не ви е неудобно, можете да се похвалите, че така е и с предишните два. Какъвто и да е вашият случай обаче, правилната локация, по всичко личи, е Каварна. Може и да не е ъндърграунд къмпинг, където ежедневието е от онези, които никой не споделя с родителите си, но заслова пък там вече забиха или предстои да го сторят едни от най-големите рок динозаври на миналия век.

По света

И така, амбициозният каварненски лайн-ъп безспорно ще се запомни с **Deep Purple**, които събраха на градския стадион публика в размер, достиган може би само на концерти на Ку-Ку Бенд или, разбира се, Азис. 16 000 реваха като един вечното „Smoke On The Water" и вероятно повечето от тях скоро няма да участват отново в подобно мероприятие. Освен ако **Scorpions**, след цялото напрежение около крайната дата на концерта - 6.09, не се окажат още по-атрактивни.

Това лято в Каварна бяха още **Ronnie James Dio**, **Axel Rudi Pell**, **Masterplan**, **Destruction**, **Victory**, **Accept**, **GammaRay**....А догодина нищо чудно да дойдат Whitesnake и/или **Iron Maiden**, както му се иска на кметът на града.

Тук поне последните няма да ги замерят с капачки и яйца... О, да, това им се случи, и то на **Ozzfest**. Теориите са много, последствията също - реномето на един от най-популярните метъл фестивали е съсипано, разпръсквайки неприятния мирис на забравени великденски яйца върху този жанр изобщо, Iron Maiden в крайна сметка печелят, защото това си е истинска реклама, а The Osbournes не знаят какво си причиниха...

Ето на, в Ozzfest се дънят, а амбициите на българските промоутъри дават резултат, при това почти невероятен (или може би случаен). С една дума - **Korn** - 8.09, Фестивална. С още една - **Mizar** - 25.09, Военен клуб. С две - **Paradise Lost** - Христо Ботев. Стана ли дума за Korn?

На 21.08 стартира световното турне на **Rolling Stones**. Може би последно, а може би поредно, то е наречено на новия албум на Мик, Кийт и Co. „A Bigger Bang", който се очаква в началото на септември. Друга британска група - нестандартните **Supergrass**, също имат нов албум. Датата на появата му варира в зависимост от континента, но изпреварва есента. Месец по-късно се очаква нещо съвсем различно, може би защото е немско - **Rammstein**, експанжът на културния „Reise, Reise" - (Vol.2). В САЩ - нов аблум от **Live**, вероятно като предколеден подарък, а вече и в Българрия – **Staind**, „Chapter V", записан с продуцента на Tool и Mudvayne David Bottrill.

Край, край! Стига с този рок. Въпреки че един Джагър или Уейланд ще си отидат с песен на уста, докато **Eminem** рухна. След като отмени турнето си в Европа, той влезе в болница с диагноза, сходна с онази на Elvis...

Диагнозата на **Prodigy** отдавна е ясна. Те просто не са хора. А не са и първа младост вече, но затова пък имат намерението да издадат 2 албума за 12 месеца – първият – best, „Their Law: The Singles", а вторият - съвсем нов.

У нас

Техният сънародник, макар и вероятно не най-добрият им приятел, но дори по-известен от тях – **Robbie Williams**, също е на линия. „Intensive Care" ще излезе в края на октомври, в това число и у нас. Неспособен на скромност, Роби ще си направи такава промоция, че като нищо Stones вече се притесняват.

Равносметката май е ясна. Британците владеят. Отново. Ако не бяха **Green Day**, щеше да е притеснително, но въпросните имат толкова много номинации за какви ли не награди, в това число 8 (!) за MTV, че чак е неприлично. Моля, моля – Green Day са пънк.

Но какво е числото 8 пред 52, при това албума! А той съвсем не е дядо. Учителят на Pearl Jam **Neal Young** има какво още да каже и го прави с „Prairie Wind". **Depeche Mode** също проговориха, но някой ги подслуша и техният „Precious", пилотен сингъл от „Playing The Angel", изтече в Интернет. Засега останалите тракове, които ще се появят в аблума през октомври, не са обезчестени, но кой знае...

STUFF

Модел Емануела Еленова
Агенция Xground Models
Фотограф Александър Кацев
Грим Лора Славова
Сесия Gamers' Workshop

СЪДЪРЖАНИЕ

3 | Интернет

4 | HardwareBG.com

8 | ПИСМА

присъдата на времето

АКО ПИЦАТА ВИ ПРИСТИГНЕ ПО-БЪРЗО ОТ ВАШИЯ E-MAIL, ДАЛИ НЕ Е ВРЕМЕ ЗА ПРОМЯНА

Специални условия за интернет клубове

InterBGcom

ЗА ЕДИН ПО-БЪРЗ СВЯТ

С оптичната връзка, която ти предлагаме, твоят интернет ще бъде различен. Ще откриеш нови удобства и възможности, за които не си предполагал, че съществуват.
Ще ги откриеш бързо, много бързо!

България №1, НДК – Интернет център | тел. 963 38 70 | e-mail: info@interbgc.com | www.interbgc.com

PHONOROLA

InterBGcom
Internet and Telecommunication company

ЩО ДА КАЖЕТЕ

Инфо център:
02 / 48 08 600

PHONOROLA
нещо да кажете
10 лв
-75%
До 75% по-евтини междуселищни и международни телефонни разговори.
InterBGcom
www.phonorola.com

PHONOROLA
нещо да кажете
40 лв
-75%
До 75% по-евтини междуселищни и международни телефонни разговори.
InterBGcom
www.phonorola.com

Специални условия за интернет клубове

Нов номер за достъп:
02 / 48 08 496

5 лв
10 лв
20 лв
40 лв

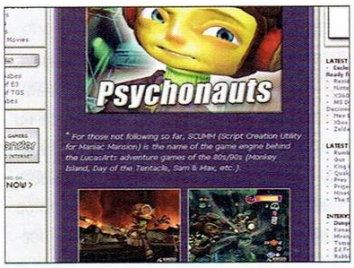
Автор: Koralsky

Предполагам, че често посещаваш гейм портали като Gamespot, IGN и GameSpy и в повечето случаи си доволен от съдържанието, което предлагат те. Във виртуалното пространство обаче съществуват и такива игрални сайтове, по които все още се хвърля кръвтовски труд най-вече заради идеята. Други пък продължават да бъдат напълно безплатни въпреки ексклузивната информация, която придобиват преди всички останали. В този брой ще ти представим по един представител на последните две касти, които са всичко друго, но не и комерсиални, по начина, по който повечето хора възприемат комерса.

www.kikizo.com

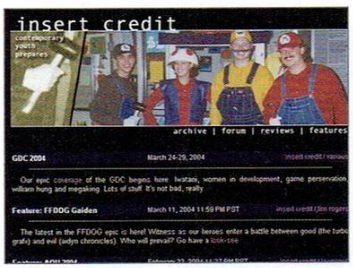
Изключително странно име за английски сайт, който се занимава основно с видео игри, но пък запомниш ли го, странната дума ще заседне в съзнанието ти, поне докато наричаш себе си играч. В Kikizo ще откриеш информация касаеща всяка една конзола от последна генерация, както и изчерпателни ревюта и превюта на почти всяка една, струваща си игра за сегашното поколение конзоли. Англичаните не са забравили и новата генерация машини – като се започне от мъниците PSP и Nintendo DS и се стигне до големите им батковци като Xbox 360, PS3 и Revolution на Nintendo. Не е пропуснат и добрият стар компютър.

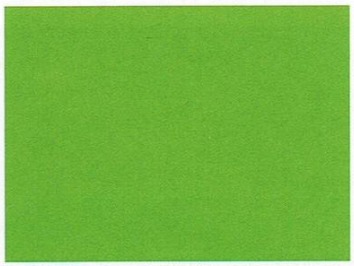
В Kikizo.com ще съзреш и доста кадърно списана кино рубрика, която е почти неотлъчна част от почти всяка уважаваща себе си игрална медия, била тя книжна или онлайн. Като всеки гейм портал, който желае да привлече реклама различна от тази на издателите на развлекателен софтуер, и www.kikizo.com подържа задължителната за целта рубрика babes, в която полуголи надарени каки разнообразяват ежедневието на почти всеки невръстен, а и не само играч. Най-голямата сила на Kikizo обаче са интервютата. Почти всеки ден англичаните бълват такива с едни от най-големите личности в игралната индустрия, а това раздвижва по един действително добър начин цялостната постройка на сайта, която сама по себе си не е нищо особено. Дизайнът също не блести с кой знае какъв стил, но пък поне е практичен и шареничък. Другият голям плюс на Kikizo е, че съдържанието му – екслузивни филмчета, интервюта и снимки са все още напълно безплатни, за разлика от подобен контент в IGN и Gamespot. Екипът на web-а е съставен от хора, които са работили за книжната английска игрална преса, а това им е изградило връзки, чрез които в момента те представят в много случаи информацията преди всички останали. Аха, и Адам Дор е твърде голям!

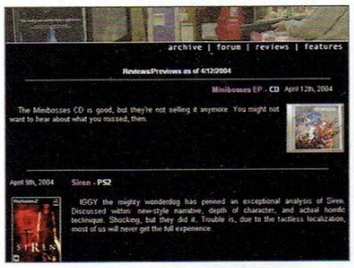


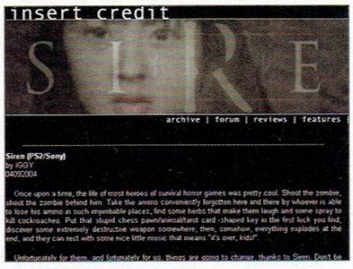
http://www.insertcredit.com/

Ако трябва да има сайт, който най-добре да се охарактеризира с понятието hard-core, то настоящият е идеалният пример за такъв. Със своя изключително неприветлив дизайн и елементарна постройка, insertcredit навява асоциации за страница създавана от хора прохождащи не само в web дизайна, но и в игралата индустрия. Отърсиш ли се от първоначалния шок обаче, и зачетеш даден материал, то на секундата ще разбереш, че римляните са били прави на времето – читателовото е важно читателю. На пръстите на едната ми ръка се броят страници с игрови дисекции на подобно ниво. Говорим за ревюта, които разпердушинват на съставните им части дори най-големите заглавия. С пет ревюта insertcredit, ние можем да запълним цялото списание – съвсем сериозно. Feature частта на пичовете от „пусни монетата" също е смазващо атрактивна, като тематиката в тях варира от стриктно свързана с игралната индустрия, до lifestyle такава. www.insertcredit.com е абсолютно задължителен сайт за играча, който търси същността на геймминга и разглежда индустрията като начин на живот! Разгледай го и ти, като начин да обогатиш общата си игрова култура до необятни висини, а след това се включи в силната форумна комуна, която се е създала около отговорните за това райско за hard-core играчите място. Амин!









Охлаждане на компютър със слънчогледово ОЛИО!

Традиционното охлаждане с въздух, и дори по-нетипичните – с вода или фреон, са ни вече познати и не са интересни. В такъв случай, защо да не пробваме нещо ново? Какво ще кажете за компютър изцяло (или почти) потопен в слънчогледово олио? Откачено ли е? Значи е точно като за нас.

Речено – сторено. Какво ни трябва? Малко стари неизползвани хардуерни компоненти, кутия от плексиглас и олио... Lots of Олио!

Ще изпреваря малко събитията, за да ви кажа, че стана компютър в крайна сметка. Че и тръгна даже. Че и не се изпържи, а си функционираше съвсем нормално.

Което го отчитаме като по-голям успех, отколкото може би е на пръв поглед, защото подобни проекти за пълно потапяне на хардуера са доста голяма рядкост, дори и на запад, а на нас ни беше първи опит. Предполагаме, че и на вас ще ви бъде интересно да научите повече подробности за това начинание и начина, по който беше осъществено, затова ще се върна към началото.

Защо слънчогледово олио?

Необходима ни беше лесно достъпна течност, която да не е скъпа и, най-вече – да е диелектрик, материал, който не провежда електричество. Последното е най-важното условие по съвсем разбираеми причини, предвид факта, че всички части ще са потопени, а по тях все пак тече ток.

Слънчогледовото олио отговаряше на всички изисквания – можеш да си го купиш от магазина, не е чак толкова скъпо и е достатъчно добър диелектрик за 12V напрежение на потопените компоненти (въпреки че не е проблем да се потопи и захранващият блок, не е препоръчително да се прави). Недостатък е високият му вискозитет, който щеше да създаде по-високо съпротивление на движещите се елементи (перката на охладителя на процесора, например) и това, че е органичен продукт, чиито диелектрични характеристики се влошават с времето (в следствие от окисляването му при контакт с въздуха). Процесът по окисляване може да бъде допълнително подпомогнат от попадането на метални йони (особено мед), висока топлина и силна светлина. При това положение моментално отпада идеята за използване на медна кутия, както и за меден радиатор за охлаждане на процесора или друг чип. Най-добрата възможност за метална кутия би била изработката от стомана или използването на плексиглас или стъкло (обикновен аквариум, например; остана само да научим рибките да живеят в слънчогледова среда и ще получим наистина екстравагантна машина). Спряхме се на плексигласовия вариант, тъй като никой от колегите не пожела да пожертва домашните си любимци в името на каузата.

Кутията

За изработката ѝ използвахме 2 най-обикновени плексигласови плоскости с размери 50x50см и дебелина 3мм. Изрязахме стените на бъдещата кутия, така че да сглобим от тях паралелепипед с квадратна основа от 32x32см и височина 18см.

В крайна сметка, след като веднъж се наложи да сменим лепилото с по-добро и да разглобим готовата кутия заради появата на теч, операцията завърши благополучно и вече си имахме нужната за целите ни плексигласова „вана".

Хардуерът

За тестовата система се спряхме на следния хардуер:

- **Epox 8RDA ревизия 2.1 (socket A)**
- **Duron 700 MHz (7x100), Spitfire ядро**
- **Glacialtech SilentBreeze III CPU охладител**
- **Albatron 5200P видеокарта (пасивно охлаждане)**
- **256MB MDT DDR333 памет**
- **40 GB Maxtor Diamondmax 8, PATA, 2MB**
- **50x ACER CD-ROM**
- **802.11b PCI wireless карта (Realtek чип)**
- **400W DTK захранване**

Както се вижда, искаме да сглобим система, плаваща между ниския и среден клас, достатъчна, за да се справя добре с нормална работа под Windows XP. Освен чисто финансовата гледна точка, основна причина да изберем по-нисък клас компоненти бе, че новите процесори и видеокарти отделят сериозно количество топлина.

В списъка липсват монитор, клавиатура и мишка, защото за първоначалната система ще използваме Remote Admin за достъп до потопения компютър през безжичната мрежова карта.

В случай, че някой от вас някога реши да прави подобен експеримент, ще му напомним, че е задължително да увеличи площта, която ще отдава топлината от процесора към олиото, както и да постави радиатор върху ядрото му. След като е нанесъл термопаста, разбира се. Ще са му нужни и няколко допълнителни пластмасови крачета, които да постави на дънната платка, за да предотврати допира директно в дъното на кутията и под нея свободно да преминава олиото.

Софтуерът

Необходим софтуер
Windows XP Pro SP2
RealVNC - за отдалеченото управление на компютъра
RivaTuner - за овърклокването на видеокартата
CPU-Z - за наблюдение на параметрите на процесора при работа в нормално и овърклокнато състояние
Motherboard Monitor - за следене на актуалните температури и напрежения
Prime95 - за натоварване на процесора на максимум
3DMark 2001SE - за натоварване на видеокартата

Имаме, кутия, хардуер с инсталиран базов софтуер, време е да инсталираме и операционната система и допълнителния софтуер. След това трябва да настроим безжичната връзка, да укажем в настройките да се свързва автоматично към рутера при наличието на сигнал, за да може веднага след зареждането на операционната система да се осъществява връзка с компютъра през VNC-то. Когато сме готови с безжичната връзка, конфигурираме и RealVNC сървъра и изпробваме връзката с него.

Време е да сглобяваме.

Инсталацията

Най-напред поставяме на дъното плексигласовите крачета. Върху тях полагаме дънната платка. На нея е поставен само процесор и охладител върху него. В задната част на дъното остават няколко сантиметра празно пространство, предвидено за конекторите, които ще бъдат включвани отзад, въпреки че за първия етап на проекта в задната част ще бъде разположен само кабелът за антената на безжичната мрежова карта. Това, което трябва да остане извън олиото, е: твърдият диск, CD-ROM-ът и захранването (принципно би могло, но не е препоръчително, заради по-високото входящо напрежение).

За всички любители на експериментите – не забравяйте преди да потопите дъното да свържете с превключвател, излизащ извън кутията, така че да е удобно стартирането и изключването на компютъра. Защото стандартната процедура за това – даването на контакт между двата пина за бутона с върха на отвертка за включване на системата, не върши работа, когато компонентите са вече залети от течността.

Необходим хардуер

Необходим хардуер

Готови сме да наливаме олиото

Започваме с първата бутилка от 3л.

Повече от половината олио вече е изпрезнено, никакви проблеми

Дънната платка е потопена, време е за тест на системата

Време е за олиото

Всичко е проверено, функционира уж нормално, готови сме за най-интересната част.

Най-забавно е изливането на първите няколко литра, когато си седиш, зяпаш и се наслаждаваш на това как олиото бавно започва да изпълва пространството и да покрива компонентите един след друг. 3 литра се оказаха достатъчни, олиото да покрие дънната платка до радиаторите на чипсета, наполовина безжичната мрежова карта, модула памет и радиатора на охлаждането на процесора. Решихме да тестваме – всичко беше наред, нищо не гръмна, нищо не пропуши. Но безжичният мрежов контролер (наполовина покрит с олио) работеше, без да осъществява връзка с безжичния рутер, отрязвайки ни достъпа до системата през VNC-то. Явно наполовина в една среда и наполовина в друга не става – помислихме си и продължихме смело да наливаме, което се оказа добро решение – след още 3 литра и при повторното стартиране (целият безжичен мрежов контролер беше потопен) всичко – метафорично казано – затиктака като [блажен] швейцарски часовник. Не изцяло потопена оставаше единствено видеокартата (част от чиповете на паметта също оставаха непокрити). Три литра по-късно и още половин „за разкош" (12,5 общо) можеше да се каже, че нашият компютър работеше като добре *смазана* машина.

Сега вече бяхме напълно готови да правим сравнение между стойностите, отчетени преди потапянето (работни температури и честоти на компонентите) на системата и след него.

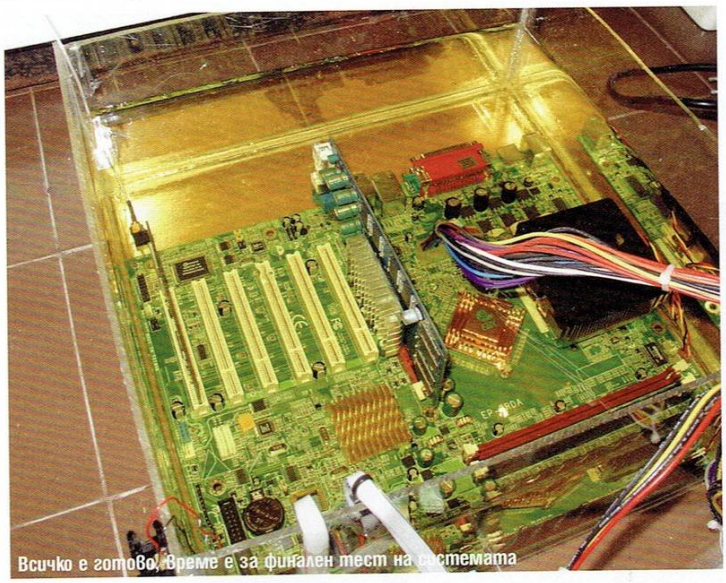
Какво показаха първите резултати?

Първо, температурата на системата и на процесора след потапянето показа около 6 градуса занижение на стойността си.

Вентилаторът на охладителя бе започнал да се върти с по-ниска скорост (както и очаквахме). Във въздушна среда перката се въртеше с около 2600 об/мин, докато потопена в олиото, скоростта падаше до около 500-600.

Оставихме системата да работи със стартиран Prime95, осигуряващ максимален товар на процесора и съответно максимализиращ топлоотделянето, в продължение на 9 часа. Температурата на процесора беше достигнала 49 градуса и олиото се беше позагряло малко над стандартната телесна температура. Този резултат не беше никак лош, предвид, че за достигане на тази температура с въздушното охлаждане бяха необходими не повече от 20 минути (при натоварване с Prime95).

Тепърва предстоят и по-сериозни тестове (твърдо решени сме да пробваме готварските си умения, тъй като с икономисаните от ниския клас хардуер пари си купихме предимно бира и никакви картофки...), но от резултатите до момента сме много доволни. А на вас ще кажа следната тривиална истина: Не опитвайте това сами в къщи. Оставете рисковете на професионалистите, ха-ха...


Всичко е готово, време е за финален тест на системата

Системата охлаждана с въздух

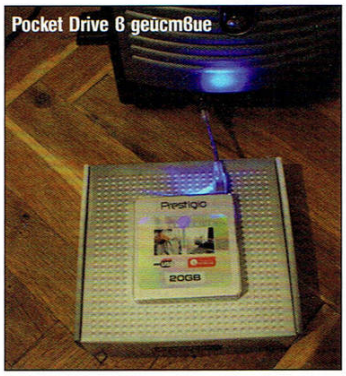
Състояние на системата след потапяне в олио

Всички компоненти вече са потопени

12,5 л. олио за този експеримент... колко ли неща можеха да се сготвят с това количество

20GB в джоба с Prestigio Pocket Drive

Мобилните устройства за съхранение на данни се превръщат вече в ежедневие за мнозина, най-вече компактните USB флаш памети между 128 и 512MB. Те предлагат удобно и бързо пренасяне на важни документи и дори мултимедийни файлове. Но с навлизането на всяка една новост в реалния живот и приобщаването ѝ към битието на хората, тя винаги започва да се нуждае от все по-бързо развитие, защото с хубавото лесно се свиква и всеки иска да му е още по-хубаво. Така че флаш паметите вече започват да „отесняват" за желанията на потребителите, които искат по-голямо пространство и по възможност същите удобства. Решение на проблемите им предлага **Prestigio Pocket Drive** – на пръв поглед алуминиева кутийка с USB интерфейс за връзка към компютъра. Вътре в нея обаче се намира 1,8-инчов твърд диск с обем 20 гигабайта.



Pocket Drive в действие

Поглед отблизо

В основата стои 1,8" твърд диск производство на **Hitachi** - *Travelstar C4K60*. Тази серия дискове е достъпна и в размери от 30, 40 и 60 гигабайта, въпреки че засега няма модели на **Pocket Drive** с по-големи от 20GB дискове. Дисковете са съвсем малки и леки, теглото им е едва около 50 грама. Шпинделът се върти с 4200 оборота в минута, а средното време за достъп е около 15 секунди. Съвсем тихи са по време на работа и имат много ниска консумация на електроенергия - до около 2 вата.

На практика това, което са направили от **Prestigio**, е да поставят един такъв диск в специално направена за целта алуминиева кутийка (за по-добро охлаждане на устройството). Подсигурен е и USB интерфейс, за да бъде лесно свързван към всеки компютър.

Благодарение на ниската консумация на електроенергия не е необходимо използването на допълнителен адаптер за захранването на устройството – то се захранва от осигуряваната по USB интерфейса електроенергия. Не са необходими и драйвери, за да го използвате, стига да разполагате с компютър с USB портове (1.0 или 2.0, устройството е съвместимо с по-стария стандарт, въпреки че скоростта му пада при използване през USB 1.0/1.1) и операционна система, която да ги поддържа пълноценно.

Какво получавате?

В комплекта към мобилния диск влизат два USB кабела, единият съвсем къс, около 10 сантиметра (за свързване към преден USB порт) и друг, по-дълъг, за включване на устройството в изнесените отзад на дъното портове. Към окомплектовката идва и кожено калъфче, което има за цел да предпазва кутията на устройството от надраскване при пренасяне, както и кратко ръководство.

Устройството има съвсем компактни размери - 79x76x11мм. и тегло от 95 грама. С други думи - спокойно можете да го носите в джоба си.

Колко бърз е Pocket Drive?

Не е ли твърде бавен дискът със своите едва 4200 оборота в минута? Притесненията са напразни, оказва се, че той се представя почти еднакво бързо, колкото и 2,5-инчов модел на 4200 оборота, предназначен за мобилен компютър и изоставa малко зад 5400 оборотов (при сравнение на 2,5" дисковете, също свързани през USB интерфейс!).

Ако сравним скоростта му с тази, осигурявана от USB flash паметите пък, ще видим, че най-бързите топ-модели сред тях успяват да настигнат производителността му. Но все още продължават да им липсват едни 19 GB („най-вместителните" са с 1GB и повече, но цените им обикновено надвишават в пъти тези на мобилните дискове).

По-сериозен негатив **Prestigio Pocket Drive** търпи единствено при сравнение с 3,5-инчов диск за PC, но това си е в реда на нещата.

Предимства и недостатъци

Плюсове: компактен и лек, здрав и издръжлив на вибрации (до 10 пъти по-издръжлив от настолен диск по време на работа!), добра съвместимост, съхранява голям обем данни.

Минуси: по-висока цена, светодиод, който мига в различни цветове, без да дава индикация за моментното състояние на устройството.

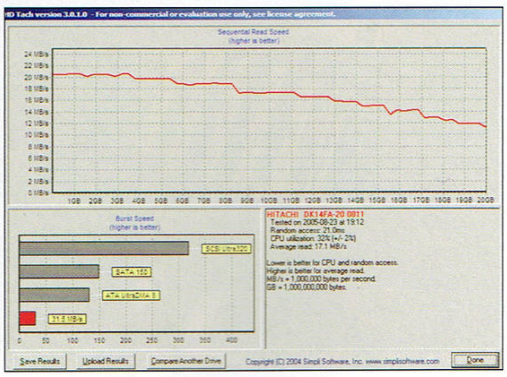
Заключение

Prestigio Pocket Drive е удачно решение за потребителите, имащи нужда винаги да разполагат с важни файлове – презентации, мултимедийни данни, документи, снимки и т.н., които изискват повече място за съхранение. Върши работа и за хора, които искат да имат възможност бързо и лесно да правят архивни копия на операционната си система или на всички важни файлове, съхранявани на компютъра, в случай че възникне неочакван проблем. А – няма какво да се лъжем – ще ви свърши работа и ако просто сте гъзари. `Щото си е гъзария 20GB в джоба, в които да натоварите плейлистата на дискотека, или седмичната кинопрограма на голямо кино.

Този диск е удобен дори да се използва за инсталиране на Linux или дори Windows операционна система върху него и използването ѝ през мобилния диск.

Устройството е достъпно на цена от порядъка на 130$ без ДДС.

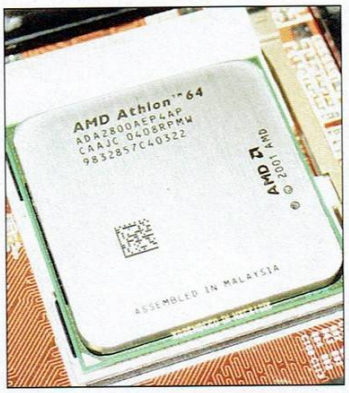
Prestigio 20GB и 1,44MB дискета



Какъв Athlon 64 процесор имате?

AMD като че ли обичат да объркват доста потребителите, пускайки редовно нови ревизии и модели на процесорите си (същото е валидно в пълна степен и за *Intel*). Буквално през няколко месеца излиза нов модел *Athlon 64* процесор, оказващ се всъщност нова ревизия, в която са оправени проблеми и често са добавени нови възможности (за да има после нови проблеми за оправяне? – *бел. ред*).

При *Athlon 64* положението все повече заприличва на това от преди 2 години при *Athlon XP* серията (заместена от *Sempron* в последствие). Освен с различни доработки, във вид на подобрени ядра, *Athlon 64* внася и допълнителна доза объркване с наличието на два различни сокета за настолните версии. Ако в момента разполагате с *Athlon 64*-базирана система и смятате да направите ъпгрейд на процесора или тепърва имате намерение да се оборудвате с такава система, то тази статия ще ви бъде полезна. Ще се опитаме да ви научим да разпознавате различните *Athlon 64* процесори, така че да изберете най-доброто от достъпното на пазара.



Сокет 754 или 939?

Ако имате пред вас процесора може лесно да познаете за кой от двата цокъла е предназначен той, като погледнете отдолу, където са крачетата на чипа. Няма нужда да ги броите, за да разберете – просто да погледнете дали има празно квадратче в центъра (без крачета). Ако има, значи процесорът е предназначен за сокет 754. В противен случай най-вероятно е за 939, трябва д внимавате, защото например по-старите *Athlon 64 FX* (*FX-51* моделът по-специално) използва цокъл за 940 крачета и може да го объркате с модел за сокет 939.

Вероятно се чудите каква е разликата между двата цокъла и защо едните процесори са със 754, а другите с 939 крачета? Отговорът е прост, моделите със 754 крачета не поддържат двуканален достъп до системната памет на дънната платка (при *Athlon 64* процесорите контролерът на паметта е вграден в самия чип и вече не се намира на дънната платка). Допълнителните крачета на 939 процесорите са именно за това, да се използва двуканален режим на достъп до паметта.

Надписите на процесора

Когато погледнем горната страна на един *A64* процесор виждаме изписани 4 реда с надписи (както можете да видите на снимката, на първия е написано

AMD Athlon 64). На реда под този надпис се намира т. нар. OPN код на процесора. Тази част от маркировката на процесора оказва основните характеристики и е най-важната при избор на процесор. Останалите два реда също дават интересна информация (сериозно ли бе, човече?!? – *бел. ред*), но тя не е чак толкова важна и не е необходима на обикновения потребител.

Вида на сокета, за който е предназначен даден процесор може да се разбере и от неговия OPN код, как става това ще прочетете след малко.

Как да разшифрираме OPN кода

Най-лесно ще е да използваме един примерен OPN код, за да обясним кое какво означава. За пример ще използваме следните означения: *ADA3800DEP4AW.*

Първите три букви от маркировката оказват вида на процесора, в нашия случай *ADA*, което означава *AMD Athlon 64 Desktop* процесор. Ако те бяха *AMA*/*AMN* или *AMD*, това би означавало, че процесорът е предназначен за мобилни компютри. Със *SDA* и *SMS* съответно се означават настолните и мобилни *Sempron* процесори, а с *OSA*/*OSB*/*OSK*/*OSP*/*OST* различни разновидности на сървърните *Opteron* модели *AMD*.

Следващите 4 цифри от маркировката показват какъв е *PR* (*Performance Rating*) на процесора. В конкретния случай имаме 3800, което означава 3800+ рейтинг. Този *PR* отговаря на реална тактова честота от 2.4 GHz. Достъпните на пазара към момента *A64* процесори са с рейтинг между 2800 и 4000+, като има и 4200+, но той е само за топ-модела двуядрен процесор на *AMD*.

Седмият символ е във вид на буква указваща вида на цокъла, за който е предназначен процесора. Буквата *D* е за сокет 939, с *A* и *B* се означават 754 моделите, а *C* и *F* са за 940.

Осмият символ показва стандартното работно напрежение на процесора: 1.5V за нашия 3800+, означено с буквата E. Съответно на C отговаря 1.55V, на I - 1.4V, на K - 1.35V, на A - 1.35-1.4V, на M - 1.3V, на Q- 1.2V и на S отговаря стойност от 1.15V.

Деветата буква е за максималната температура в кутията, при която може да работи ядрото без проблеми (въпреки че достигането и не се препоръчва!). Стандартно за настолните Athlon 64 процесори стойността е 70 градуса (буквата P), като това число може да варира между 65 и 95 градуса.

Следващият, десети символ, е за размера на кеш паметта от второ ниво (L2 - Level 2), за примерния процесор тя е 512KB указано с числото 4. При стойност 2 имаме 128KB, за 3 е 256KB, а за 5 е един мегабайт.

Така стигаме до последните два символа - 11 и 12, които служат за определяне на ревизията/ядрото на конкретния процесор. Възможните стойности са изнесени в таблицата, като AW в случая е CG ревизия и Winchester ядро.

За цокъл 754	ядро / ревизия
AP	Clawhammer / C0
AR	Winchester / CG
AX	Winchester / CG
AY	Winchester / CG
BA	Winchester / D0
BO	Venice / E3
BX	Venice / E6

За цокъл 939	ядро / ревизия
AS	Winchester / CG
AW	Winchester / CG
BI	Winchester / D0
BN	Venice / E3
BP	Venice / E3
BW	Venice / E6

ЖАНРИАДА

(Особен поглед върху игралните жанрове)

Автор: Duffer

Казвам се Драгомир *"Duffer"* Дончев и съм жанрово пристрастен. Игрите са моята дрога. Любимият ми наркотик – RPG-тата. На колегата *Freeman* – шууутърите. *Snake* си пада по хорър игрите и твърд търсъните, новият ми познат Емо – по конзолните файтинги. Всички ние сме обединени от една мания - умопомрачителна, всепоглъщаща фикс идея – геймминга. Всеки от нас има предпочитани заглавия, предпочитан жанр...

Игралните жанрове. Повечето от нас са свикнали да ги приемат за даденост. Рядко си задаваме въпроса "Как ги разграничаваме един от друг?" Как можем просто да хвърлим един бегъл поглед и да отсечем: „Мдам, определено FPS" или „Хм... поредното RPG".

Самият аз вероятно никога не бих стигнал до тази тема, ако преди известно време мой колега – иначе запален играч, не ме беше стъписал с един изненадващо невъзможен въпрос: "Е, добре де" попита ме той "кажи сега кое ТОЧНО е RPG? **Diablo** или **Gothic**? **Baldur's Gate** или **Fable**? И какво всъщност са **Freelancer** и **Chronicles of Riddick**, по дяволите?"

В този момент, вперил празен поглед в него, осъзнах нещо важно: че самият аз нямам достатъчно точен, готов, незабавен отговор на тези въпроси. Какво точно е RPG? В смисъл – как да сравниш динамичния хак'н'слаш геймплей на **Diablo** и тежкия, изпълнен с дълги паузи за планиране и разгъване на сложна стратегия стил, така характерен за една "хард-кор" ролева игра като **Baldur's Gate**? Тук примерите почти не вършат работа – не са... подходящи някак. С тях рискувам повече да объркам, отколкото да ориентирам неосведомения външен наблюдател, търсещ ясни определения в гъстата джунгла на игралните жанрове.

Този фийчър ще се постарае да хвърли светлина именно върху този, а както е традиционно за тази рубрика, и върху куп други въпроси.

Пролог. Дефиниции, дефиниции, дефиниции

Терминът "жанр" подчертано намеква за определен тип или стил. Филмите например се делят на хорори, комедии, екшъни, мюзикъли, драми... При компютърните игри – поради доста по-разнообразната им, креативна и изменчива природа, а и поради така характерния за тях интерактивен елемент, дефинициите на определени жанрове, на строги категории, е доста по-сложна задача.

Подобно процеса на естествена еволюция на видовете в природата, и игралните жанрове са се развили от няколко основни, праисторически прогенитори-предци до днешното пъстро и почти неуловимо, невъзможно за обхващане в точна класификационна схема многообразие. По протежение на цялата игрална история хиляди жанрове са се въздигали и са пропадали; развивали са се и са господствали дълги години, достигайки привидно до перфекционистския ръб на еволюционното съвършенство, само за да се сгромолясат буквално за една нощ и да изчезнат почти тотално от лицето на геймминга.

В този ред на мисли, удобно би било да обособим някакви условни периоди в игралната история: започвайки от Каменната епоха (аркадните автомати и целия период, предхождащ появата на легендарния *ZX Spectrum*); Златна ера (*Spectrum* и култовия *Commodore 64*); Сребърна ера (ранните конзоли и навлизането на IBM PC платформата), Епохата на Първата конзолна война (*SNES* срещу *Megadrive/Genesis*), Епохата на Втората конзолна война (*Playstation [PSX]* срещу *Saturn*; разцвет и възход на PC-тата); Третата конзолна война (*Dreamcast* vs. *Playstation 2* vs. *Xbox* vs. *GameCube)*; Съвремието, където стигаме до настоящия момент – навечерието на Четвъртата конзолна война; еклипсът на PC платформата и изгряването на некст-джен конзолите.

Както всички други термини и думи, използвани в ежедневния и не дотам ежедневен човешки език, словосъчетанието "жанр" се дефинира от начина на употребата му. Почти невъзможно е да се причисли твърдо някоя игра (особено сред съвременните такива) към един или друг жанр. Причината за това е проста – по необходимост, а и по замисъл самите жанрови дефиниции притежават абстрактна природа. На теория, двама запалени играчи биха могли да прекарат целия си съзнателен живот в спор относно жанровата класификация на любимите им игрални заглавия, без да достигнат до еднозначен отговор.

Обикновено гейм-жанровете се дефинират от конкретно заглавие, считащо се за основател на нов жанр. Когато за пръв път се появява **Wolfenstein 3D**, например, се класифицира като особен поджанр на категорията "шууутъри" (фърст

търсън (3D) шутър). Историята познава много игрални заглавия, появили се хронологично преди **Wolfenstein**, които доволно добре пасват в рамките на тази дефиниция, но именно излизането на това конкретно заглавие (и особено на неговия наследник - "вечният" **Doom**) създава една принципно нова жанрова категория – FPS.

Като всички други популярни термини, и терминът "жанр" се използва и е въведен с една основна цел – да улесни процеса на разговор, на описание на конкретно явление или феномен. Казано по-просто - съществуването на някакви утвърдили се с времето жанрови категории позволява на хората да говорят и обсъждат различните игрални заглавия, без да налага всеки път да започват изложението си с протяжни и сложни описателни фрази от типа на: "Абе сещаш се – това е игра като оная, в която..."

Жанровите категории са удобни и за дефинирането на конкретни видове гейм-пазарни ниши. В края на краищата FPS-ите си имат определен кръг от почитатели, докато кръгът от нужди на RPG-феновете е съвсем различен.

От гледна точна на играчите - жанровите дефиниции им позволяват полесно да описват и идентифицират типа гейм-заглавия, които харесват. Жанровете са безкрайно удобен ориентир в развълуваното, бурно море на съвременното гейм-пазарно изобилие. Насочват те лесно и бързо в търсенето на предпочитания от теб игрален експириънс.

Разбира се, винаги съществува опасност от възникване на заблуди, в случай че се изпадне в прекалено крайно разбиране за тази или онази жанрова дефиниция. Ако погледнеш ревюто на **Katamari Damacy**, публикувано на *IGN.com* например, ще видиш, че там тази игра е определена като "Third-Person Action", което в никакъв случай не характеризира дори бегло безкрайно оригиналната, уникална геймплейна механика на това заглавие.

Освен това не всяко RPG е RPG, ако разбирате какво искам да кажа. Дори и в тази широко възприета дефиниция за един от игралните жанрове с най-дълга история зад гърба си и дълбоки гейминг корени, съществува доста солиден елемент на условност. В крайна сметка един dedicated **Diablo** играч надали би останал въодушевен, ако попадне в сложния ролеви свят на **Baldur's Gate**. С пълна сила важи и обратното...

В идеалния свят една наистина велика игра би била велика независимо от жанра, в който се вмества. В реалния свят – уви – за идеални положения място почти няма. Обикновено в него всяка игра, която насилва границите на даден жанр, тласкайки ги в определена, възприета от създателите ѝ посока, неминуемо се изправя пред някои формални проблеми. Такова заглавие рискува най-общо казано или да изгуби съвсем жанровата си идентичност (превърщайки се в игралния еквивалент на "ни риба, ни рак"), или - което е по-трагично – да се превърне в игра-убиец-на-жанр (т.е. да си свърши толкова виртуозно работата, че де факто да обезсмисли всяко развитие/нововъведение на конкретния жанр; може би най-емблематичният пример за подобно явление е **Diablo**, появата на което буквално обезсмисля всеки опит за „нещо ново по темата" хак'н'слаш изометрично RPG).

Пролог II. Да се гмурнем в дълбокото на терминологията.

И така – по какви критерии е възприето да се подразделят различните жанрове?

Както в класификационната наука, подразделяща различните биологични видове в природата (тя се нарича таксономия, между другото), така и при игралните жанрове съществуват различни възприети системи за систематизация на гейм-заглавията. Много хора днес са склонни да боравят с две основни понятия от най-висш порядък – един вид "прими" в игралната класификация, изходни точки за всяко определяне жанровата принадлежност. Става дума за термините "жанр" и "под-жанр". Привържениците на този метод настояват, че следва терминът "жанр" да се възприема като най-чистата форма на дадена игрална категория, а всяка нейна разновидност да се определя като някакъв неин под-вид или под-жанр. Съгласно тази схема 2D скролинг шуутърите например трябва да се разглеждат като под-жанр на голямата група на Шуутърите.

Следващият критерий за класификация използва за база т.нар. "игрална перспектива" (ъгъла и начина, под който играчът участва в ставащото на екрана).

В зависимост от него игрите се подразделят на "текстови", двуизмерни (2D), изометрични, Фърст търсън 3D, Търд търсън 3D и една трета, хибридна форма, известна като 2½D (Две и половина измерни).

Чисто хронологично, текстовите игри са възникнали първи. Зародили се в ерата преди компютърната графика, те са "програмирани" на огромни IBM мейнфрейм машини. Класически пример тук е пионерският проект **Colossal Cave** – често цитирана като първата приключенска (куест) игра въобще.

2D игрите възникват на малко по-късен етап, благодарение на свежата идея за онагледяване (със статични двуизмерни картини) на ставащото на екрана. Тук веднага ми хрумват две имена – **Кен** и **Робърта Уилямс** с тяхната компания *Sierra* – първосъздателите на илюстрованите, компютърни приключения.

Следват изометричните геймзаглавия (**Zaxxon** на *SEGA/Gremlin*, 1982); триизмерните игри от първо лице (**Starship 1** на *Atari* – 1976, а по-късно цялата плеяда заглавия на *id Software*); игрите от трето лице (вероятно най-класически пример - незабравимият **Tomb Raider**);

Днес обаче най-широкоразпространения метод за класификация си остава подразделянето в зависимост от типа и характера на геймплейните особености.

За жанровете сериозно

Определените по този критерий жанрове често са наричани „главни". Тук най-общо влизат: файтинги, фърст пърсън шуутъри (FPS), Масови мултиплейър онлайн игри (MMOG) и по-специално най-широкоразпространената им днес разновидност - MMO RPG-тата; рейсинги; ролеви игри (RPG); симулации; спортни заглавия; стратегии и търд-пърсън шутъри (TPS).

Накратко, буквално с по две думи за гореизброените категории:

Файтинги (Fighting games)

Наричани още „beat'em up" игри. Фокусирани върху битка от типа one-on-one (един-на-един) между двама играчи, единият от които може да е контролиран и от компютъра. Жанрът възниква в средата на 80-те години на миналия век, а появата му се свързва с феномена **Street Fighter II**. Този жанр е изключително популярен и днес, основно на конзолните платформи. С изключение на няколко от ранните версии на **Mortal Kombat**, подобен род заглавия почти не излизат за PC.

Типични представители на този жанр са емблематични игрални серии, като **Dragon Ball Z, Budokai, King of Fighters, Street Fighter, Soul Edge** и **Soul Calibur, Tekken, Virtua Fighter** и, разбира се, вече споменатият „вечен" **Mortal Kombat.**

Шуутъри от първо лице (FPS)

Игри, в които битките и „стрелбата" се извършва от специфична перспектива. Повечето FPS (да не кажа всички) поставят играча зад центриран в долната част на екрана пистолет (или друго оръжие), предполагащо за „ръката ти", държаща го в това положение. Тъй като игрите от този жанр обикновено са бързи, динамични и максимално реалистични, това предполага те да отговарят основно на две важни изисквания: скорост и триизмерност. Тези две условия обаче надхвърлят сериозно възможностите на масовия компютърен хардуер в зората на гейминга. Пробивът идва едва през ранните 90 години на миналия век и заслугата за него е почти изцяло на вездесъщия **Doom**, дефинирал на практика и целия жанр и извел го до днешното положение на неоспорим жанров лидер, доминиращ над всички останали игрални видове (поне що се отнася до PC платформата).

Някои от най-популярните FPS-и към днешна дата, останали завинаги в историята на гейминга са **Doom, Half-Life, Halo, Quake, Unreal**.

MMOG и MMORPG

Представляват огромни, виртуални, онлайн светове, в които практически хиляди играчи могат да общуват и играят свободно през Интернет. MMORPG-тата специално придобиват популярност в края на 90-те, като комерсиален, графичен вариант на съществуващите още от края на 70-те текстово базирани MUD (Многопотребителски (mulitiuser)) онлайн игри.

Масовата мултиплейър технология обаче, бързо бива комбинирана и с елементи от други жанрове (извън RPG).

Измежду най-популярните MMORPG игри се нареждат **Ultima Online, EverQuest, Final Fantasy XI, Lineage, World of Warcraft**.

И макар класацията подчертано да водят фентъзи MMORPG-тата, sci-fi игри като **Anarchy Online** и **EVE Online** също се радват да доста солидна популярност.

Състезателни игри (Racing)

Един от най-традиционните игрални жанрове. Поставят играча на мястото на водача на разнообразни превозни средства – реални и/или въображаеми. Появяват се през ранните 80 години и са безкрайно популярни и до днес.

Известни рейсинг серии са **Need for Speed, Gran Turismo, Mario Kart, Gotham Racing Project.**

Ролеви игри (RPG)

Обикновено поставят играча в колоритна фентъзи или sci-fi среда, „вмъкватки" го в кожата на любител на приключенията, специализиращ се в определен набор от умения и характеристики (бойни, магически и т.н.). Основен двигател на действието в подобен род заглавия почти винаги се явява задълбочена, комплексна история, обикновено тясно обвързана с геймплея и геймплейната механика.

Част от ролевите игри (особено тези от по-„традиционен" тип) са сходни като стил, начин на игра и усещане с настолните RPG-та (т.нар. реп'п'рарег). Най-често те са базирани на популярната D&D система или някаква нейна разновидност.

Докато при възникването си повечето компютърни ролеви игри са походови, в Ерата на ролевия модернизъм това се променя. Началото е поставено с емблематичното **Diablo**, довело след себе си цяла

плеяда повече или по-малко успешни клонинги по темата. Днес дори традиционно придържащи се към походовите RPG системи игрални компании (като *Bioware* например) ги изоставят, преминавайки към далеч по-динамичната реалновремева геймплейна механика.

Между най-популярните ролеви игри за всички времена са **Final Fantasy, Ultima, Diablo, Fallout, Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic.**

Симулации

Тук влизат разнообразни симулации на всякакъв вид реални дейности – от управлението на урбанизиран мегаполис (**Sim City**), през бизнес симулации (*Tycoon* игри) до пилотиране на самолети, разнообразни летателни апарати (*Flight Sims*) и космически кораби (**Wing Commander, Starlancer, Freelancer, X²**).

Една от най-популярните симулационни игри за всички времена безспорно е **The Sims** на култовия Уил Райт.

Спортни игри

Пресъздават в електронен вариант някои от популярните спортове, като футбол (американски и традиционен), бейзбол, баскетбол, тенис, волейбол и т.н.

Повечето игри от този жанр се занимават с директна емулация на спортната дейност (играчът управлява някой от участниците в мача). Някои заглавия обаче наблягат по-скоро на свързаните със спорта мениджърски дейности (**Championship Manager** серията, например).

Сред мегапопулярните и днес спортни серии се нареждат **Madden NFL, FIFA, Winning Eleven, NBA**.

Стратегии

Фокусирани основно върху внимателното планиране и умело управление на лимитирано количество ресурси, подчинено на постигането на конкретна, поставена цел. Често игрите от този жанр се определят като символ на „сериозните" игри, игрите с „мислене". Стратегическите заглавия се подразделят на две големи групи – реално-времеви и походови, в зависимост от геймплейната си механика. Съществуват обаче и хибридни варианти.

Походовите стратегии исторически възникват първи и се счита, че са се развили като електронен аналог на популярните в началото на 70-те настолни „военни" игри.

Именно за това подобни заглавия често се наричат „военни" игри, като при това реалновремевите им разновидности наблягат повече на баталния, тактически елемент, а походовите са фокусирани върху стратегическия аспект на битките (предполага се, че пресъздават гледната точка на генерал или пълководец).

Класически примери за реалновремеви стратегии са **Warcraft, StarCraft, Command & Conquer, Total Annihilation.** Сред по-новите представители на този жанр се нареждат **Ground Control, Sudden Strike.**

Типични походови стратегии пък са **Civilization** и **Heroes of Might and Magic.**

Днес вече съществуват и доста MMO представители на този игрален жанр – заглавия, като **Shattered Galaxy** и **Mankind.**

Шуутъри от трето лице

Представят геймплейна механика, сходна с тази на FPS, но от различна перспектива, при която играчът следи ставащото на екрана от гледна точка на въображаема „камера", закрепена обикновено малко над гърба на управлявания персонаж.

Някои съвременни шуутинг игри свободно смесват и двете перспективи (**Jedi Knight II**).

Като първи представител на този жанр често се сочи **Tomb Raider** (макар, че това твърдение е спорно – играта е по-скоро екшън-ъдвенчър).

Типични TPS игри са **Heretic II, Max Payne, Devil May Cry** серията, **Legacy of Kain** серията, **Oni**.

Дарвин и игралните жанрове

Разбира се, с тези две цитирани накратко жанрови „класации", разнообразните дефиниции и определения за различните игрални заглавия не свършват. Нещо повече – те дори не започват. Това по-скоро е един вид „въведение" в сложната и комплексна материя на гейм-жанровете.

Може би вече си обърнал внимание – никъде не споменах нищо за джъмп'н'ръните, сървайвъл хорър игрите, стелт игрите, куестовете. А къде остават пъзел базираните игри, игрите „за възрастни", образователните игри?

Мисля, вече поясних – всеки опит да се приведе някаква относително пълна класация е обречен на неуспех. При това на скучен, досаден неуспех – никой не обича да предъвква суха статистика.

За мен лично (а надявам се и за теб, читателю) далеч по-интересна е темата за еволюцията на различните жанрове. За историята на възникването и краха им. Отговора на въпроса: Защо един жанрове оцеляват, развиват се, триумфират и доминират, а други потъват в забвение, изчезват без следа?

Всичко това ужасно много прилича на естествения процес на еволюция на биологичните видове, нали? Тази аналогия ми хрумна и на мен, за това реших да поразсъждавам върху нея.

Погледнато под този ъгъл, има доста общо между двата процеса. И при биологичните видове, и при игралните жанрове съществува вечна борба, вечен стремеж за оцеляване, развитие и приспособяване към различни природни (респ. пазарни) ниши. Храната (наличието или отсъствието ѝ в дадената ниша) за биологичните видове е аналогична паричната възвръщаемост за даден игрален жанр. В случая храната и парите се явяват ограничаващ фактор за оцеляването, просперитета или съответно изчезването на даден биологичен вид (игрален жанр).

В самото начало (70-те и 80-те години на XX в.), когато гейм пазарът е бил широка, неизследвана територия, наблюдаваме истинска жанрова „експлозия". Изобилието от креативни и творчески ресурси и сравнително голяма възвръщаемост води до бурно развитие и растеж. Неслучайно именно тогава са възникнали и са се формирали повечето от основните, фундаментални игрални жанрове.

Постепенно, с „институционализирането" на пазара, навлизането на големите гейм-корпорации, стремежът и желанието за създаване на нови жанрове изчезва. Темповете се забавят – окончателното формиране и установяване на някакви относително твърди жанрови категории датира от края на 90-те години на миналия век. Всеки олдскуул играч ще ти каже, че именно тогава за последно се появяват истински новаторски игри, носещи принципно нови геймплейни идеи, формиращи нови жанрове.

Появата на **Wolfenstein 3D** през 1992г. например води до почти тоталното унищожение на масовите до тогава 2D сайд скролинг шутъри. В случая става дума за игра, представляваща гигантски еволюционен и технологичен скок, довел до появата на принципно нов „вид" („жанр"), дотолкова успешен, че измества от дотогава съществуващата природна (пазарна) ниша всички останали представители от предишното жанрово поколение (2D екшън игрите).

Отделно появата на новата генерация PC и конзолен хардуер (мощните нови процесори и видеокарти от една страна и *Sony Playstation* - от друга) и предлаганите от тях солидни 3D възможности, постепенно водят до масовото „измиране" не само на сайд-скролърите, а и на 2D игрите въобще.

Още за жанровата еволюция

В рамките на този „естествен" процес на еволюция технологията не е единственият решаващ фактор за оцеляването или изчезването на даден жанр. Доста представители на доминиращи някога игрални жанрове днес са вече отдавна мъртви и забравени, макар доскоро да са владеели гейм-света. Аналогията с динозаврите като биологичен вид сякаш изниква неканена.

На прима виста ми хрумват поч-

ти веднага два примера: космически симулации и куестове.

Докато правех проучванията си за този фийчър обаче, попаднах на интересно изследване, разискващо темата на жизнения цикъл на един игрален жанр. Към него, разбира се, беше приложена и доста статистика и цифрите убедително сочеха едно: общото количество на приключенските игри не само, че не намалява в годините между 1978-2003, а тъкмо напротив – бележи стабилен тренд на нарастване.

Авторът дори привеждаше примери за това, че в края на 2003г. приключенските (ъдвенчър) игри са били втори по популярност жанр, веднага след екшън игрите (общо 317 издадени заглавия, срещу 573 екшъни, 266 стратегии и 179 RPG-та).

Изводът? Липсата на достатъчно информация и предубедения начин на разсъждение често могат да изкривят финалните заключения, които човек прави по повод на едно или друго явление.

Според развитата от въпросния автор теза, груба грешка е игралните жанрове да се разглеждат като абсолютни категории (едно съждение, с което аз съм безкрайно съгласен). По казуса с „изчезналите" куестове, ние от нашата българска гледна точка винаги изпускаме от полезрението си един много сериозен за съвременния гейминг фактор – конзолния пазар. Всъщност мисля, че твърдението за „умиращите" приключенски игри се е породило именно от нищожно малкия брой на заглавията от подобен вид, достигащи до PC играча през последните няколко години. Тъй като ние – бг геймърите - сме неизменно свързани с PC платформата, а и покрай другото сме и доста консервативна пасмина, логично в крайна сметка достигаме до извода, че видиш ли ъдвенчърите били изчезващ жанр.

Всъщност подобен род заглавия нито са изчезнали, нито смятат да изчезват. Проблемът тук обаче е двустранен: първо става дума за сериозна миграция на този жанр по посока на конзолните платформи, и второ - за доста сериозна мутация на ъдвенчър игрите до днешната им, почти неузнаваема форма.

Както е трудно за вярване, че съвременните представители на птичето и животинското царство са се развили от един общ прародител (динозаврите, които както добре знаеш са вид гигантски гущери), така и за доста съвременни игрални заглавия е трудно да се допусне (особено за някой консервативно разсъждаващ играч), че са съвременните наследници на **Leisure Suit Larry**, **Kings** и **Police Quest**, **Full Throttle**, **Monkey Island** или **Gabriel Knight.**

Моята теза по въпроса (колкото и спорна да е) е следната: ъдвенчър игрите нито са мъртви, нито са изчезнали – те просто са преминали (като енергията в природата) от една форма в друга. И вместо да търсим под вола теле, въздишайки безутешно по едни отминали времена, дирейки някакъв въображаем „Свещен Граал" на някогашните куестове, бихме могли да се забавляваме страхотно с игри като **Galleon**, **Ninja Gaiden** или дори **Fatal Frame**, които на практика са си чиста проба „приключенски" заглавия. И макар да не носят на 100% белезите на „някогашните" велики куестове (които твърдя и винаги съм твърдял, с риск да ме линчуват ъдвенчър фанатиците, от днешна гледна точка са ужасяващо скучни и досадни с редки изключения), те със сигурност носят духа на онези прекрасни някогашни игрални заглавия.

Категорично, аз избирам за себе си да бъда съвременен играч, движещ се в крак с времето и отказвам да се превърна в поредния ходещ гейм-анахронизъм, вбесяващо мрънкащ за отдавна отминалите дни, които никога няма да се върнат. И те няма да се върнат по една проста причина – защото са изживяли времето си, защото вече не са необходими.

Несъмнено има някаква странна привлекателност в онези сантиментални моменти, в които с няколко приятели и бира в ръка се събираме да помърморим за някогашните „златни" времена. Поуката от истории като тази, разказана в Джурасик парк обаче, е следната: когато природата е решила да „умъртви" един вид, то най-добре е той да си стои мъртъв. Такъв е законът на естествената еволюция.

В зората на нео-жанровете.

Игрите, както казах, са дрога. Жанровете – предпочитаните от различните играчи видове наркотик: FPS-хероин, RPG-крек, RTS-кока... Някога изборът беше лесен – всеки познаваше добре любимия си „наркодилър" и знаеше, че от него може да получи винаги качествена, чиста стока от вида, на който отдава предпочитания. *Westwood* винаги предлагаха изискани стратегии, *Id* доставяха най-чистия FPS на пазара – геймплей, който наистина те „удряше" в мозъка, *Black Isle* пък „сервираха" класен коктейл от вманиачаващи ролеви екстракти…

Днес нещата вече не са толкова лесни, толкова ясни, достъпни и префинени.

Времето на динозаврите безвъзвратно отмина. *Blizzard* пробутват някакви MMO сурогати, *id* се опитват да възродят старата си слава с някаква неясна химическа субстанция – коктейл, в който може би има сила, но липсва чувство, а *Black Isle* и *Troika* направо изчезнаха от пазара.

Днес живеем в Ерата на Екстазито – на синтетичната дрога. Ерата, в която жанровете вече не са това, което бяха. Границите са размити, а Земята на Геймминга владеят могъщите нови игрални мутанти – скъпи, комплексни хибриди, твърде сложни за обхващане в стегната дефиниция за жанр.

Заглавия като **Grand Theft Auto**, **Legend of Zelda**, **Chronicles of Riddick**, **Beyond Good and Evil** включват в себе си елементи на три, четири и повече жанрове. Те са и екшън шуутъри, притежават джъмп'н'рън приключенски елемент, някои ролеви забежки, компоненти на рейсинг игра... Те са чудесни!

Това са Игрите на следващото десетилетие. Това са прекрасните нови обитатели на любимата ни Игрална вселена.

И аз казвам – да ги посрещнем с отворени обятия. Защото те са бъдещето. Бъдещето на нашето забавление.

ПОЩА

Както може би сте забелязали, от няколко броя насам писмата започват с кратък увод на шефа, е не винаги е толкоз кратък, защото той като запише и спирка няма и после ходи се чуди как да му сместиш текстовете. Сега обаче Шефа е възпрепятстван. Имайки предвид колко труд хвърлихме, за да завършим този брой навреме и да изглежда по най-добрият начин бих казал, че натълно го разбирам (демек - де да можех и аз да се възпрепятствам на дивана като него).

Да ама аз през кратката лятна почивка, взех че малко промених изгледа на писмата, та това каренце си стана задължително. Та затова може би четете тази безмислица в момента... Така де, няма да прецакваме хубавото дизайнче я!

ПИСМО НА БРОЯ

From: Ivan Stefanov
Subject: последно

Здравейте, Пичове
или да го кажа по-точно,
Здравейте, Приятели!
Сложил съм си сега последния си брой на Уъркшоп на бюрото и си мисля какво странно животно е Животът и що за извратено чувство за хумор (и нагла ирония) притежава. Щото аз това писмо отдавна го планирах, но след като прочетох днес, че новият брой ще излезе чак на 1-ви, внезапно осъзнах, че последният брой, който ще си купя... ъъ, си купих... ъх, знам ли кое време да използвам, е вече в миналото. И е вече време последното ми писмо до Уъркшоп да бъде написано...
Почти си представям какво си мислите в момента (позволявам си тая волност) - поредният разочарован от загубата на "характера" и "духа" и т.н., който оповестява по възможно най- драматичен начин, че повече няма да си купува ГВ... Аз за разочарован, много пъти се разочаровах, ама така и не спрях да си го купувам, но просто дойде ред и аз да заминавам по белия свят, той ме знае дали някога пак ще мога да си купя ГВ, и както се полага, трябва да си взема едно хубаво довиждане с всички приятели :)
С вас включително.
То... какво да му пишеш на такова писмо. Ако се сбогуваш с някой човек, дето си е от плът и кръв и си е пред тебе, дето сте яли и пили и всичко делили заедно - друго. Всичко сте си казали, всичко знаете, остава да си стиснете ръцете и да си обещаете, че "пак ще се срещнете", както в оная писала ми до болка абитуриентска песен. А как да стиснеш ръката на ГВ? Така и не остана ред да дойда до София, да се запознаем, да придобие списанието някакъв жив, реален облик за мене. Може и за добро да е, та благодарение на това да си остана за мене просто Свещеното (с)Писание, а не хората, с които пия бира на еди коя си кръчма през седмица... Сигурно и затова по-трудно приемах промените в списанието, защото аз гледах него, а не хората, които идват и си отиват В него... Знам ли, знам ли... Едва ли е така, всъщност, иначе нямаше да мисля за ГВ като за някакъв жив организъм, който си расте, развива се и всичко; да преживявам и за себе си всичко, през което ГВ мина през годините... Объркана работа.
Какво друго да ви кажа? Искам и да ви благодаря за всичко, което научих от вас в последните 5 години - в какво се превръщат мечтите, когато се появи професионализмът; как да се бориш за неща, в които вярваш, въпреки всичко; как да се надсмиваш над всичко; как да не вярваш на шарени кориц; как да не се сраму̀ваш да бъдеш и тъжен, и весел, и какъвто си, най-вече... Не знам, мисля си, че няма смисъл да продължавам да пиша. Надявам се ме разбирате и без да влизам в излишни сантименталности и прекалено лични откровения. Хора, тролове и представители на други раси, обитаващи работилничката, радвам се, че бяхме заедно през всичките години; благодаря ви, че ви има; благодаря ви за всичко, което сте, което пишете, което ви се случи, и от което аз се учих.
Беше емоционално...

Чао, бъдете здрави, бъдете себе си, и успех!
И, "дай боже, в когото не вярвам" (copyright: Фриман), след няколко години да ви има и по будките там, където отивам :))
Всичко добро от мене!
Ваш: Иван

From: George Valchev
Subject: none

...Братя, в такъв период съм, в който се променям по-често от климата по черноморието. Кфо да се прави. Гаден пубертет (на 15 съм, по дяволите). И много хора си мислят че съм станал "гъзарче". Не знам защо. Е имам няколко идеи ;) При вас май става същото. Не ви чета отдавна... Имам 13 ваши броя (бтв ако знаете колко много значите за мен...сериозно ви говоря! Но за тфа повече-после) и успях да проследя само края на вашата промяна. Тя е факт. Няма смисъл от спорове. Но разбирам следното: Преди сте били по-скоро фенско издание. Списание правено от фенове за фенове. Пълно с хумор и забавни простотии. Сега сте по сериозни. За комерсиални... Да, мисля си, че сте станали и по-комерсиални. Но това не е толкова лошо, мамка му! Ае комерс, комерс. Ама кой е казал, че като си комерс не моеш да направиш нищо смислено. Вярно е, че феновете, които са ви от преди и сега говорят за комерс са прави. Но знаете ли какво? Мисля че ако са ви истински фенове ще разберат ситуацията и ще ви помогнат да преодолеете всички истории.

Смяна на поколенията. То е нещо нормално. Ядосвам се щото старата школа рулира. Навсякъде и във всяко нещо! Почти... Е няма как да се чувствам добре, когато дъртите пушки вече ги нема. Ама така е. Просто още една смяна. Баси динамиката като се замислиш!... Та за новите пичове. Искам да почета още техни статии. Само да им кажа нещо лично. Пичове... На вашите плещи пада голяма тежест. Да заместите предишното поколение. Знам, че ще можете. Важното е
и вие да го вярвате. Не тряа се шашкате. Просто тряа труд и да не се предавате. Ако съм научил 3 шибани неща в съзнателния си живот то те са:
1. Винаги да съм спокоен при всякакви ситуации;
2. Винаги да гледам положително на всяка ситуация;
3. Винаги да знам, че всичко ще се оправи.
Така... Сега малко за списанието като цяло. Сичко е супер. Дизайна е добър. Фийчъра е супер як! Браво! Само така! Много правилни размисли. Статиите тряя са по-жизнерадостни. Некви супер мрачни такива. Стига бе хора. Къде се изгубиха и размислите на Снейка? Толкова им се радвах. Айде де.
Мисля че тряя да пооправите статиите. Фрийтъна може би и той тряя направи някоя статия. Ама не мога да ви държа сметка щото не съм на ваше място и не мога да знам колко бачкане имате. Просто ви казвам как сичко ще стане по-добре.
Статии за конзоли тряя да има. Все пак (за жалост) в тях е бъдещето. Статиите за кино са много точни. Върсъса. Ах върсъса... Идеята е много добра. Обаче имам чувството че темите трудно си ги сбарвате и сякаш го правите щото тряя, а не щото искате.
Просто го правете както тряя и сичко ще е супер. С повече ярост, с повече сила, с повече желание. Другото са детайли.
Аааа... Забраих тфа в началото! Дето сички отговарят на въпроси от типа "този месец играя...".Тфа мнол радва.
Редакциона на ниво както винаги.Много е точен фрийтън-а там.
Ае въобще списанийцето рулира. Само има някои дребни буборечки, ама знам че ще ги изчистите.

За гейминга. Не искам да умира гадния pc-гейминг! Напълно се присъединявам към фрийтъна и теорията му в предния фийчър. Мисля, че ще стане точно така. Бтв, искам да ви поднеса уваженията си за тфа, че слагате такива рубрики за гейминга. Слагайте и ретро историйки защото, както вече споменах старата школа рулз! Не забравяйте,че още има хора които се кефят на Monkey Island,Alone in the dark и gope The lost vikings.

Snake - мнол радваш братле! Само не бъди толкова мрачен, гледай дето вика царя "по-положително на нещата".
Freeman - много си точен човек. Да знаеш. За някой неща си много прав, за други не толкова, но си правилния лидер.
Duffer – мнол, ама мнол ма радваш. Само тфа щи кажа.
Ikarus - адския си братле!
Doomy, Kopacha, Orlinator - давайте копеленца, вярваме във вас.
Koralsky - баси газарчето!
На сички девойки в списанието - браво. Похвално. Mappa - браво. Много похвално.
На дизайнерите - Мойте уважения за предния брой.
GoodMan - кефиш, кефишишиш!
Sinth, Saint P, MrAK, bROkO, Alex III - де се изгубихте е? Недейте така, че ми стаа тъжно...

Light. Bright light... A second of silence.
Now... It's different.
I'm better...
И след това лирическо отклонение вече чал.
Highest

Здрасти,
Независимо от възрастта си и кошмарния правопис, погледът ти върху нещата е добър. За нещата от живота, както и за тези, свързани със списанието.
Опитът ми ме научи, че всичко, което се прави от фенщина е весело, често оригинално, очаровано наивно почти винаги. Проблемът с фенщината е, просто в нея няма достатъчно потенциал, за да преживее през трусовете на времето и ако едно нещо трябва да продължи да съществува трябва да мине на професионална нога, като тези, които го правят се опитат, доколкото могат, да запазят фенския си ентусиазъм и дух.
Това е точно, което се случи с нашето списание. Хубаво е, че има и такива хора, които го долавят.
И да, старата школа рулира – ВИНАГИ рулира, може би затова и не ме притесняват отлитащите години, ха-ха-ха...

From: Peter Georgiev
Subject: Възход и Падения

...Старите неща винаги са най-хубави.
Забелязали ли сте, че вече в почти всеки офис има компютър, но калкулатора си остава там и продължава да се използва повече от този на PC-то? Днешното подрастващо население е разлигавено и пълно с претенции. Но да се върна на думата ми за игрите.
С любов за децата.
Игрите се правят за деца. Една PC игра може (и всъщност успява) да развали едни много по-весели и прекрасни мигове на децата като да играят "стражари и апаши" или футбол примерно. В реалността. Въпреки това игрите трябва да се правят за деца. Кажете ми какво ще търси един 20-30 годишен "геймър" в някоя джъмка? Ще търси кусури ей т'ва ще търси или прост ще разпусне след дългия изморителен работен ден пред PC-то разцъквайки Serious Sam примерно. А какво търси едно дете? Аз ще ви кажа. Детето е

прехласнато пред играта. Това е един друг свят, една... идилия. Да, защото за 6 годишно дете не съществуват критерии за графика, звук и дизайн по простата причина, че не може да ги разбере. Помня моето детство когато баща ми донесе Nintendo от чужбина. Помня как подскачах с джойстика, когато исках Марио да подскочи. Яростно натисках бутоните и се вживявах. 2D графиката за мен беше виртуалната реалност. По същия начин изпадах в екстаз по игри като gta2, doom 2, wolfenstein 3D, Sheep, Dog 'n Wolf etc. И колкото пъти да си пускам Марио не мога да изживея онзи миг на радост и удовлетворение. Сега пускайки си игра подсъзнателно й търся бъговете, вместо да се слея с главния герой и да изживея едни прекрасни мигове.

Относно въпроса ви от главната корица от по миналия брой - "Умира ли PC гейминга" (поздравления, че успявате да ни провокирате така успешно да разсъждаваме!) отговора ми е следния: Умирането е процес, който води до смърт както и раждането до живот. Както всеки човек, държава, политика и т.н. си има възход и падения така и PC гейминга. Гейминга се е родил, но е далеч от сгъванто 'щото ние сме му health pack-овете по пътя нагоре.

PC 4 Life!!!!11!!!11111!

Хубавите неща са кратки и затова може би греша. Може би това е краят на PC геймърщината и е трябвало да се насладим на онези времена.

"ain't no wicked no more
the white broken door in the dirty corridor
the table and my notes
words and my hopes"
R.S.V.P

Еех...

Всички в една или друга степен знаем как е правилно да се случват нещата и какви е правилно да бъдат. Странно или не, но с годините все по-дълбоко в мен попива чувството за използващата се утопия.

Да, игрите трябва да се правят само за деца. Да, те никога няма да се правят само за деца, дори напротив. Просто... хм, просто в това общество (не става въпрос за България, визирам социалната схема, по която функционира света изобщо) нищо не може да се прави по правилния начин, щом парите се крият в неправилния.

Някой ден ще си взема къща на село, ще гледам зеленчуци и добитък и единствено, за което ще припарвам до цивилизацията е хляба, олиото и бурканите за приготвяне на зимнината. Далеч от държавата, от лудостта на света, от скоростта на прогреса и целия стрес, който водят със себе си. Само така бих могъл да живея в мир със себе си. Иначе просто е невъзможно, брат. Смятам, че разбираш какво говоря и какво се крие зад няколкото изречения. Някой ден... просто все още не съм остарял достатъчно.

From: Saraoth
Subject:

Hi Freeman-е,

прескачам частта със суперлативите към списанието и отивам направо на проблема си.

Накратко казано - PC-то ми се рестартира. Но не кога да е, а само при игра. След full scan с AVG, Panda, NOD32, пък предположих, че може вентилатора да се е скапал и хардуера да прегрява. Отворих си компа, разгледах, ама кел файда дет се вика... вентилатора си духа, и то яко. Видео картата и процесора, пък далеч не са толкова топли, че да правят проблеми.

След това започнах да пускам теми по разни форуми, но така и никой не успя да ми помогне...

За това сега се обръщам към Вас, Workshop. Белким hardware и software специалистите ви измислят нещо, освен добре познатото ни 'reinstall WinBooze'...

P.S. - В случай, че скатаете писмото ми по някой празен ъгъл на страниците ви, отделени за писма от феновете, ще помоля, ако някой читател на списанието има решение за проблема ми - да ми пише (sataroth@abv.bg).

P.S.2 - Ikarus да отчете един поздрав от мен, относно добре изпипаната му статия за BattleField 2. Наскоро направих ъпгрейд на PC-то, така, че само горепосочения проблем ме възпира да се нахвърля в Battlefield вселената, нарамил пушка и нож.

Здравей,

тъй като аз не само, че не съм най-славният хардуерен разбирач, ами съм никакъв такъв, предпочетох да дам възможност на някой истински специалист да ти отговори, ето какво казва моят добър приятел от hardware.bg Григор:

Както си описал проблема няма как да се даде точен отговор. Най-важното – не става ясно каква ти е конфигурацията?

Мога да ти дам мейл за връзка и няколко съвета:

- Това, че вентилаторът се върти, не значи, че охлажда добре - виж си температурата на процесора.

Другите потенциално слаби места са:

- Захранването, ако е слабо или безизвестна китайска марка, може да преобърне каруцата при натоварване.
- Надути кондензатори по дънната платка.
- Калпава памет или неподходящи настройки в БИОС-а
- Операционна система - добре омазания уиндоус е способен /доказано/ на всякакви аномалии.

Липсата на информация за системата ти обаче и дали се рестаритра при тежки или тестови програми /prime95 например/ лимитира възможността за по-добър отговор.

Пиши ми на мейла /grigor@hardwarebg.com/ ако искаш да се опитаме да решим проблема.

From:
Subject:

...F.E.A.R. and Desperados 2: Cooper's Revenge (играта с най-тъпо подзаглавие напоследък). Две коренно различни игри – FPS и RTS-хибрид. Първата я чакат всички, втората – май само аз. За да докажа, че съм наистина тъп ще кажа, че революция във FPS – жанра не ще има никога. А сега да си вдигна малко самочувствието, като го докажа (Дали?) Няма да продължавам вашите тези, че игрите са се изчерпали. Няма и да кажа, че щом Гейб Нюъл не можа да направи революционен FPS, значи никой не може. Но сега като си мисля по въпроса, в главата ми са моменти именно от Халфа. Той ли ми направи най-голямо впечатление? Него ли изиграх последно? Не, последно ме очарова докрай Ридик. Ами тогава? Ааааааа, вярно бе! Халфа бе обявен за еталон, най-добрата игра на 2004! Явно мога да се пазя от влиянието на спецовете в областта на игрите, колкото мишка от гладна котка-родилка. Нищо де, Халфа не е лош – напротив стрелялка с много адреналинов багаж. Има си всичко – от графичен енджин, мразещ NVIDIA, до гравитигън. Точка. Въпреки това, ако бях вързан на системи, кръвното ми надали щеше да скочи с 50 пункта при срещата с онея летящите. Просто стомахът ми щеше да се свие на топка, и след като поваля чудото, органите ми щяха да придобият нормалното си физиологично състояние. Както и стана. Какво трябва да се случи, за да почне кръвта да пулсира в главата ми, ледена буца да заседне в гърлото ми, да запарят ушите ми, да усетя гърба си мокър, да бие сърцето ми, прескачайки паузите, да не мога да преброя вдишванията и издишванията си, да усетя че това което виждам става с мен, куршумът минава именно покрай моето ухо, точно моята ръка държи пушката, моята предпазна жилетка бива надупчена и моите крака тичат по студения асфалт? Трябва да съм готов да умра. В името на моята собствена война. Сарказмът в теб, Дидо, ще проговори: Ми стани военен тогава! А сърцето в мен ще отговори: Ми, обмислям го. Тук обаче, въпросът навлиза в темата за виртуалната реалност, където съм доста бос. Революцията не е това, което виждаш, а това което усещаш. А е много трудно хората да усещат еднакво. Не мога да не дам пример с World War 2. За Хитлер изчистването на света от "долните" нации е било предвестник на революцията, която така и не се състояла (за него). Но той я е усетил, в самия процес на промяната, докато редник Еди-кой-си Щайн се е чудил как да си спаси гъза от вражеския огън в Нормандия. Примерно. За това говоря – всеки може да изпита революцията за себе си, когато дойде моментът. Лошо става, когато няма какво да изпиташ, да разбереш.

С ръка на сърцето мога да кажа, че Desperados: Wanted Dead or Alive е най-добрата стратегия, която съм, хм, вече мразя тази дума, играл. Първата тактическа. Именно затова. Ако бях се срещнал с Commandos примерно, тя щеше да бъде моя любима. Но за да не те отегчавам, ще ти кажа, че от нея до последната изиграна от мен стратегия – L.O.T.R. – Battle for Middle Earth зее черна дупка. Иначе островчета от недоиграни такива – колкото щеш – RoN, Age of Mythology, DR vs. AK. Мда, сухите факти показват, че съм ОСОБЕНО голям фен на стратегиите. Но не знам дали един Desperados - сикуъл би върнал очарованието, което съм виждал някога в RTS – ите. В BfME наместа то блестеше ослепително, а другаде всичко беше пълнеж ... вмирисан. Та за Дивия Запад не знам, но Дивата Европа може и да го оака. Докато бяха Infogrames, Atari заслужаваха напълно уважението ми. Но откакто позволиха на Reflections да осерат така Driv3r, потънаха доста. Но пък перспективата немски малкоизвестен производител/разпространител да ми поднесе лъскава опаковка със златни букви не ме грее особено.

Понякога мога да облека своята мисъл в най-красивите думи. Да намирам точния израз за всеки импулс, който протича през мозъчните ми клетки. В горния абзац това не се получи. Така че отивам да гледам Alias – по-добрият агентски сериал и викам кокошката на баба ми да носи писмото. Пак ще пиша.

Християн

Hi,

Това, което трябва да се случи, за да „започне кръвта да пулсира в главата" ти... е:

1. Да се върнеш в по-детските си години, когато си се впечатлявал по-лесно.
2. Да започнат разработчиците да правят качествени игри.

Първото май е по-лесно от второто.

Извън кръга на шегата – не знам, човече. Питах господ – и той не знае, или поне нищо не каза.

Началото

Случвало се е неведнъж, отвори ли се дума за списанието, да ме попитат за това как е започнало всичко. И как изобщо става цялата работа? Разказвал съм го толкова пъти, че чак ми е омръзнало да слушам себе си. Но тези, които са фенове в истинския смисъл на думата, искат да знаят, разбирам. Затова и продължавам да разказвам. Тук не смятам да правя това обаче. С годините *Gamers' Workshop* се превърна в субект. Бавно, но категорично се измъкна изпод сянката на създателите си, израсна и вече хвърля своя собствена сянка, в която ние самите отдавна, и без особена съпротива, потънахме. Имената в него изгряваха, сменяха се, отиваха си и се връщаха, но то – списанието – остана. И съм сигурен, че ако можеше, щеше да ми каже колко му е неприятно постоянно да му се напомня, че е просто нечие дело. Ще му се, дето се вика. И все пак тук няма да говоря и разказвам за битието и делата на хората, които го превърнаха в субект. Вместо това просто ще припомня резултатите от труда им. Надявам се да извикам по лицата на старите ни фенове носталгична усмивка, а новите... е, те ще имат възможността да разберат какво са изпускали през годините. На тези страници днес (и на по една във всеки следващ брой) ще ви припомням миналото на *Gamers' Workshop*, оставяйки го да разказва за себе си и най-добрите си моменти със собствените си думи.

Думи - нека не забравяме това все пак, – които всъщност са нашите думи. Но които ние доброволно му подарихме. За да му вдъхнем живот. За да му създадем лице, което да бъде – и наше лице.

Днес смятам да ви върна към самото начало. Не към Първи брой. Той е една съвсем друга бира – макар и твърде недодялан от гледна точка на днешните стандарти, за мен е нещо твърде интимно, за да го коментирам. Първи брой е абсолютното съвършенство – не сам по себе си, но по начин, който няма да разберете, ако се пробвам да обясня. Защото не съм сигурен, че и самият аз разбирам – не се и опитвам. Независимо от недостатъците си, той е ултимативна константа в душата ми и на него не може да му се отдава абсолютно никакво друго отношение, освен преклонение. Точка.

Не, днес ще потърсим някои от онези ключови моменти, които оказаха най-силно влияние върху изграждането на специфичния облик на *Gamers' Workshop*, заключен най-вече в следните три думи: *стил, хумор, страст*.

Компетентността и информативността не ги включвам в списъка – те би трябвало принципно да важат за всички издания и се подразбират от само себе си.

Стил

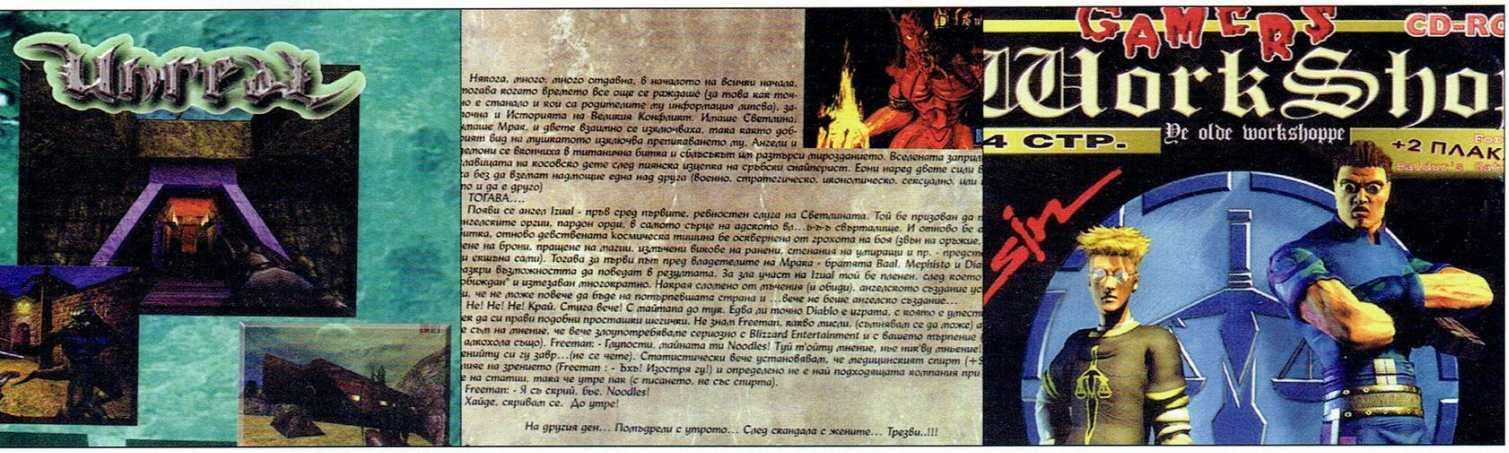
Тласъкът в тази посока дойде още във втори брой, в далечната вече 1998 г. Човекът, който го осъществи – и нагледно демонстрира, че литературността има място в списание за компютърни игри – а всички ние по-късно просто го последвахме, или поне се опитахме – човекът, на когото изобщо дължим появата на GW, и най-сетне – човекът-енциклопедия по отношение на геймминга, изобщо Човекът е *Whisper:*

„...Обърнете внимание на дребните детайли: светлини примигват и проблясват в обезпокоителен порядък, ехо от викове на болка и мъка се дочуват от тъмните, заплашително озъбени зали, освободено електричество просъква от разбитото оборудване. Докато търсите изход от катастрофиралия кораб, ще се натъкнете на традиционна, но детайлна 3D обстановка – асансьори, врати, мигащи конзоли и мрачни коридори, водещи към асансьори, врати, мигащи конз... (хм, май вече бяхме тук). Някои от вас ще решат, че вече са видели всичко, което си заслужава. Unreal бавно ви потапя в света си, показвайки ви само малка част от прелестите си и карайки ви да мислите, че всичко ви е до болка познато от предишни игри. Истината е, че това, което в действителност ви очаква тепърва, може да се опише като игралния еквивалент на 50-тонен бетонен блок, небрежно размазващ черепната ви кухина..."

„...От двете страни на кораба има отвори към мините. В който и от тях да влезете, се изправяте лице в лице с Brute. Две неща могат да спрат тази бабанка – вашата глава, отделена на поне 6 метра от тялото или собствената му смърт."

„...Тази първа среща с враждебно настроен организъм обаче е като поема на Пушкин спрямо следващото ви стълкновение. Недоволни от разширената ни сфера на възприятия при първата ни разходка из новия ни дом, дизайнерите ни превеждат през мрачен коридор, след което се озоваваме на полесражението на една от най-запомнящите се батални сцени във FPS екшъните – един драматичен сблъсък, очертаващ новите граници на 3D битките. Представете си как завивате зад ъгъла и виждате разпилени тела по покрития с кръв под. Стискате здраво оръжието и, редейки молитви, бавно продължавате напред. В края на коридора достигате до малка стая и натискате двата бутона, деактивиращи силовото поле в друг участък. Доволни, че сте му намерили колая, тръгвате обратно по коридора, когато изведнъж музиката спира. Усещате страха, който се надига и бавно започва да ви човърка и затягате захвата около дръжката на оръжието. Продължавате, заобикаляйки ъгъла и отново се оказвате пред мъртвите тела. Нещо вече трескаво ви подтиква да се махнете оттук, от тази ужасна сцена, преди да станете перманентна част от експозицията. Точно в този момент вратите пред и зад вас се затварят. Капан! Светлините една след друга започват да изгасват. Озовавате се в пълен мрак. Зловещо ръмжене и чифт червени, мигащи очи, изгрели в непрогледната чернилка, потвърждават страховете ви. Музиката се усилва, завесите се вдигат – It's ShowTime!"

Whisper/бр.2/Unreal



Нявога, много, много отдавна, в началото на всички начала, тогава когато времето все още се раждаше (за това как точно е станало и кои са родителите ту информация липсва), започна и Историята на Великия Конфликт. Имаше Светлина, имаше Мрак, и двете взаимно се изключваха, така както добрият вид на лушкатото изключва препикаването ту. Ангели и демони се двоиха в титанична битка и сбъдъ̂ват ще разтвори тръгозданието. Вселената заприли главицата на косовско дете след пиянска изцепка на сръбски снайперист. Едни наред двете сили в да без да вземат надпоцие една над друга (военно, стратегическо, икономическо, сексуално, или по и да е друго)

ТОГАВА...

Появи се ангел Izual - първ сред първите, ревностен слуга на Светлината. Той бе призован да п ангелските орди, гордон орди, в самото сърце на адското ва...ъ-ъ свъртаище. И отнасо бе е литка, отново девствената космическа тишина бе осквернена от грохота на боя (звци на оръжие, ене на брони, пращене на магии, излъчени викове на ранени, стенания на умиращи и пр. - прест и скиньа сами). Тогава за първи път пред владетелите на Мрака - братята Baal, Mephisto и Dia азяри вероятността да победят в резултата. За зла участ на Izual той бе пленен, след което обвинен и изтезаван многократно. Накрая слотено от мъчения (и обиди), ангелското създание ус и, че не може повече да бъде на потъпетяшата страна и ...вече не беше ангелско създание...

Не! Не! Не! Край. Стига вече! С майтата до тия. Едва ли точно Diablo е играта, с която е цвест ся да си прави подобни простащи изгиняки. Не знаел Freeman, какво мисли. (спитвал се да може) а е съм на мнение, че вече злоупотребяваме сериозно с Blizzard Entertainment и с вашето тирпение алкохола сьщо). Freeman: - Глупости, майната ти Noodles! Туй м'ойту мнение, мне нак'ву мнение енийту си гу завр...(не се чете). Статистически вече установявал, че медицинският спирт (+5 ине на зрението (Freeman : - Бъх! Изостря гу!) и определено не е най подходящата колания при е на статии, така че утре пак (с писането, не със спирта).

Freeman: - Я съ сгрий, бре, Noodles!

Хайде, скривал се. До утре!

На другия ден... Потъдрели с утрото... След скандала с жените... Трезви..!!!

Хумор

Да се каже, че хуморът не е бил по един или друг начин интегриран в нещата, които се пишеха, още от самото начало би било нечестно. Дори да е почти неуловимо, като плах намек, той е бил част от всеки брой на GW. Случвало се е понякога да е наивен, друг път – проникновен; понякога да е стилен, друг път – откровено дебелашки, от време на време дори възвишен, друг път – циничен; веднъж искрящ, друг път – мрачен и черен.

Казвайки последното, веднага се сещам за може би най-изтънчената проява на черен хумор в списанието и до ден днешен, поднесен само с едно изречение – статията е за Diablo, броят е 2-ри: *„Вселената заприлича на главицата на косовско дете, след пиянска изцепка на сръбски снайперист"*

Като че ли малко по-смело хуморът започна да си пробива път в трети брой обаче. Било като се промъкне сякаш между другото в текста: *„В света на компютърните игри станахме свидетели на такова клониране, че в сравнение с него онази малка авантюра с овцата изглежда като просто делене на амеба"*; било като се хвърли смело пред погледа на смаяния читател – като дебилните текстчета под снимки на тогавашния дизайнер Ачко, в статията за Brood War: *„Кака Кериган е минала през стилист Капанов, май..."*, или пък *„Хидралискът Жоро се точи на Французите"* (тъкмо течеше световното по футбол, а шотът беше някакъв фенски майтап, изобразяващ как футболна топка лети към готвещ се да я удари хидралиск)", или пък личният ми фаворит: *„Dark Archon омайва BattleCruiser-ка на своя страна, а зад него, дебнейки, чопли семки Dark Templar"*. Хахаха... а, неее, не... Ачката беше идиот! В абсолютно най-добрия смисъл на думата го казвам. Пустият му Ачко. Впрочем, той казваше на Archon-ите *Арчони* и го произнасяше по начин, който ме сриваше от смях. Както и да е, схванахте ми мисълта.

Общо взето, от този момент нататък хумористичният дух ни завладя и ние продължихме да му се поддаваме все по-охотно и в следващите броеве. Преломният момент, който според мен го утвърди окончателно, обаче се случи в 6-ти брой.

Годината е 98-ма, статията е "TNN Outdoors Pro Hunter", авторът – вездесъщият *Whisper*. Пригответе се за доста четене и още повече усмивки:

„Нищо не може да се доближи ни на йота до спиращия дъха и утрояващ пулса приток на адреналин, който изпитваме, когато се промъкваме през гъстата и мрачна гора, с пушка на рамо и перо – мъжествено стърчащо от такето ни. Кулминацията настъпва в онзи миг, носещ обаянието на инфаркта, когато пред очите ни се изправи най-ужасяващият и душесмразяващ противник, най-злостното и кръвожадно създание, родено от болната фантазия на някой недоразвит гений и домогнало се по незнаен начин до компютърния екран: Дивата патица (Aix Sponsa). Съдейки по страхотния бум на игри от сектора „Love&Ribolove", на гражданите на „най-великата нация в света" май им е доскучало да стрелят по противници, които – „Боже опази, що за наглост!" – отвръщат на огъня. Съвсем логично бе огромната им енергия да бъде насочена към по-миролюбиви и природосъобразни занимания – лов на диви животни. Това само по себе въобще не е лошо, освен за гореупоменатите диви животни – Дивата патица (Aix Sponsa) и другарите ѝ по оръжие. Проблемът идва с факта, че игри с ужасяващ геймплей, графичен енджин от каменната епоха и „як" екшън, сравним със сутрешна гимнастика в старчески дом, се наложиха като абсолютни хитове на запад. ASC Games и DreamForge обаче са насреща, за да оправят проблема, използвайки платформата на Unreal за създаването на истинска 3D околна среда, изпълнена с живот и движение.

Едва когато видите 3D рендвана пуйка, заек или катерица, ще разберете какво значи страх!

Девет на брой врагове ще ви дебнат по време на игра: дребен дивеч – заек, дива пуйка, пъдпъдък (о, ужас), катерица; едър дивеч – елен, лос; прелетни птици – патица, гъска и демонът на небесата – дивият гълъб"

„...А сега идва най-веселото. TNN Outdors *ще има и мултиплейър. Все още възможните варианти за игра се пазят в тайна, но след дълго умуване, в редакцията решихме, че най-популярни ще бъдат опциите One-on-One срещу катерица и див гълъб, Capture the Feather, Fuck-the-Deer и Frag-on-Goose.*

Съветът ни към всички любители на екшъна: забравете за Quake 2 *и* 3 *(нищо, че не е излязла още – тя докато се довлече до харда ми, на него вече ще* властва USA Inside-Out Turbo Ultra Logic Cyber Tech Bug Hunter Pro*), Sin, Blood 2 и другите ментета! На сцената излиза най-върлото 3D в света –* TNN Outdoors Pro Hunter."

„Между другото, ние (Gamers' Workshop) сме първите в света, които научиха подробности за първия проект на група наши програмисти, основатели на фирмата „G.U.B.S.". Намеренията на момчетата от „G.U.B.S." са да лансират на пазара продукт, базиран на изцяло нов 3D енджин с работното име DYRAK, който да стане най-якото нещо, излизало изпод клавишите на програмист, дизайнер или прочие гений – Върчуъл Хлебарка Екстерминейтър (Виртуален Убиец на Хлебарки за неговорящите английски).

...Един от най-впечатляващите аспекти на продукта ще е арсеналът – Чехъл, Джапанка, Мокър Пешкир, Сгънат Вестник са само част от огневата мощ, предлагана от играта. Всички оръжия, без изключение, ще имат алтернативна стрелба. Например, ако използвате Чехъл, и при условие, че сте намерили втори такъв (т.е. целия комплект), щом натиснете Alt ще атакувате с Чифт Чехли (по един Чехъл във всяка ръка). при абсолютна секретност се разработва най-мощното оръжие в играта. Единственото, което се знае на този етап за него е, че ще е звуково. Все пак, специално за нашите читатели, успяхме да се докопаме до .wav файл, съдържащ работен вариант на звука на оръжието. Това, което чухме беше приблизително"Ше ви ... майката, копеленца нещастни". За алтернативната стрелба на супер-оръжието се говори, че ще е унищожителна Плюнка. Играта ще е насочена към средната класа, с цел обединяване на нацията. Историята е доказала, че изправени пред общ враг сме

непобедими. Системните изисквания са повече от скромни – минимум 40 KB.M боксониера, баня, тоалетна с активна мокрица, като се осигурява подръжка на тераса/балкон. Витае идеята играта да е само мултиплейър, като за целта ще бъде осигурен мощен сървър, разположен някъде в Студентски град. Единственото условие за ползване на сървъра (участие в т.нар. Игри по Стълбището, или Ladder games, както им казват американците) е успешното преминаване на квалификациите. Те самите ще се провеждат по места, като доказателство за успешното минаване на мисиите ще бъдат определеният брой трупове, които да се представят на Пазача на Стълбището. В следващите броеве очаквайте повече информация за уникалното заглавие..."

Whisper/бр.6/TNN Outdoors Pro Hunter

Страст

Някои през годините я наричаха характер, други - проява на личното отношение на автора, трети – дух. Има ли значение? Можете да го наречете и смелост ако щете – кураж да кажеш каквото мислиш, както го мислиш. Да разпалиш, вместо да подтиснеш емоциите си. Както и да не се страхуваш да разголиш себе си пред широката публика.

Първата искра на тая страст, според мен, проблесна не в статия за игра, а в една импулсивно родена рубрика – буквално в последния момент преди предаването на броя за печат – наречена „Закърнели Неврони". В нея намери израз смаяният ни ужас, при вида на феноменалната некомпетентност на хора, които имат претенциите да се наричат гейм-журналисти. Така и не успяхме да сдържим страстите си и това, което тогава направихме, задълго ни заклейми в очите на мнозина като грубияни, лишени от такт и колегиалност – не че си го сложихме особено на сърце. Нека си припомним части от тази скандална статия, с което краткото ни пътешествие в миналото, за този брой, ще приключи. Но в следващия ще го посетим отново - надявам се заедно.

Броят е 4-ти, автори са Whisper и моя милост:

"…Това, за което ще стане дума в тази рубрика, не е заяждане. Тук става дума за професионализъм. Да бъдеш професионалист в този бранш, означава да уважаваш читателите си, да им поднасяш най-прясната информация, по възможно най-изчерпателния начин и, най-важното – да не ги лъжеш! Склонни сме да разберем допуснати грешки, основаващи се на невярно подадена информация, но питаме се – как е възможно в списание с мото „Безценен пътеводител на виртуалния авантюрист" да се пише за такива заглавия от класата на StarCraft и Hellfire, и то месеци след излизането им, без някой изобщо да ги е играл."

„…Но да си дойдем на думата. Ще започнем с „Войната на Тераните". Какво четем там: „Тераните нямат летящ детектор (детекторът вижда скрити неща: окопал се в земята Зерг или мина, както и невидими единици, примерно самолети в скрит режим)". *Е, добре де, какво тогава е Science Vessels – хвърчаща консервна кутия?"...*

„…От графа „Работници" научаваме, че: „Тъй като задачите в играта могат да се степенуват, най-добре е първо да оттеглиш отряда с раненте войници и един SCV да ги лекува (чрез SHIFT)". *Ха сега да ни кажете, как точно се лекуват войници? Доколкото знаем, чак в Brood War, Тераните ще имат Medik, който да се грижи за войниците. А колкото до SHIFT-а – пробвахме, ама не става. Само дето SHIFT-а на Freeman вече не ще да излезе от клавиатурата в следствие на упоритите „лечебни" процедури"...*

...Каква бе изненадата ни обаче, когато разбрахме, че за да построим Nuclear Silo, ни трябват „издигнати Science Factory и Physic Lab". *Е, тва вече е върхът на наглостта! В продължение на месеци ние вярвахме в Шепота (става дума за Whisper, в отпадналите тук части от текста се казва, че като автор на огромната статия за StarCraft в първия брой, той е основният ни източник на информация за играта – бел. ред), залагахме живота на войските си на неговите писания, а той мръсникът – ни лъгал! Гадината опита да се защити, твърдейки, че Physic Lab е предпоставка за BattleCruiser, а за Nuclear Silo трябва Cover Ops. Не е истина братя, това момче близките му ще го целуват студен.*

Сюрпризите обаче не спират до тук, чуйте: "Vulture могат да доставят информация за противниковите сили, тъй като притежават способността невидимост (Cloak), и докато дебнат, показват част от терена като малък радар". *Ето, колегите съвсем грамотно са си го казали. Тънали сме в заблуда толкова време. Това преля чашата – Whisper моментално се превърна в Scream. През цялото време той е знаел за скритите способности на Vulture, но си е трайкал, надявайки се тайно да останем невежи и да продължим да вярваме, че единствените единици на Тераните, които могат да се cloak-ват, са Ghost и Wraith. Благодарение на колегите правдата възтържествува. Благодарим ви, че ни отворихте очите колеги. А Whisper вече е Silence..."*

„…За да завършим ограмотяването си, решихме да прегледаме информацията и за Hellfire. С какво разочарование само научихме, че „магията Reflect контролира атаките с ракети и вълшебства". *Пак сме назад с материала. Играта ни предлагала ракети, пък никой от нас досега не е използвал тази възможност. Капакът на всичко обаче беше изречението:* „Дава ти бомба (rune bomb) и те моли да откриеш кафявия каскет – не сивия, а кафявия...". *Къде бе хора, къде в Diablo: Hellfire открихте този каскет? Кажете, не ни мъчете повече. Това сигурно е някакъв супер як, уникален item, който вдига всички показатели на героя със 100. След като еднодневните ни усилия да го открием се увенчаха с неуспех, мрачно настроение обзе колектива ни. Къде сме тръгнали списание за игри да правим, след като въобще не сме в час. Колегите ракети открили даже, пък ние се мъчим с меч и магия да бъскаме вразите..."*

...И да не се учуди някой, ако утре в „Настолната библия на виртуалния авантюрист" прочете, че в Diablo II Паладинът ще има лазерна сабя"...

Whisper/Freeman/бр.4/Закърнели Невронн

EUROCOMNET
www.evrocom.net
за да отидеш
ПО-ДАЛЕЧЕ
4000 Plovdiv, 1 Gladston Str., tel.: 032/ 63 50 63

Услуга HomeLan	Международен достъп International	Достъп до българското интернет пространство BG Peering	МЕСЕЧНА такса в ЛЕВА
На време*	24 Kbit /s (3 KB /s)	48 Kbit /s (6 KB /s)	11.00
На трафик**	(1,56 Mbit/s) 200 KB/s	(15,62 Mbit/s) 2 MB/s	22.00
Минимална	(78 Kbit/s) 10 KB/s	(1,17 Mbit/s) 150 KB/s	22.00
Икономична	(195 Kbit/s) 25 KB/s	(3,9 Mbit/s) 500 KB/s	33.00
NORMAL	(390 Kbit/s) 50 KB/s	(6,25 Mbit/s) 800 KB/s	44.00
DATA.BG	(390 Kbit/s) 50 KB/s	(11,71 Mbit/s) 1,5 MB/s	55.00
V.I.P.	(546 Kbit/s) 70 KB/s	(11,71 Mbit/s) 1,5 MB/s	66.00
GOLD***	(781 Kbit/s) 100 KB/s	(23,43 Mbit/s) 3 MB/s	99.00

Безплатен телефон за
информация за софийски абонати

0800 11 444

http://www.homelan.bg